平成元年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第5号 通巻66号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1989 5

特別定価530YEN

TODAY'S LUNCH

マスターオブモンスターズ
SUPER大戦略
魂斗羅
パチプロ伝説
デュアルターゲット 第4のユニット3
ミッド・ガルツ
パックマニア
DOME
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
ディガンの魔石

R.SAKUMA

特集 おもしろNETWORK
ネットワーク大展望

■網元さん2■ネットワークをとりまく環境をわかりやすく大紹介するぞ!

特別付録
プロ野球 ファミリースタジアム
ホームランコンテスト
出場選手データ表下敷き

SONY
プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。
Q1:ハカセ、
「おしゃべりM
とは何ですか
Q3:ハカセ、
ゲームデータ
どう使えるの
FDD
HIT BIT
HB-F1XDJ
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
FDD IN USE
POWER
RESET
RETURN
SELECT
SONY
It's a Sony
MSX界の
実力機だ!
大好評
発売中!
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

はF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。

A1:キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORDER」である。よろしいかな?

Q2:ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当?

A2:本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ!カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

Q3:いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4:ハカセ、もう、これだけ?

A4:とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう! F1ツールディスクII!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)

HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!! <わしくは、店頭でお問い合わせ下さい>

リエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチFDD内蔵■スピコン・連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備

この誌面に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。

MSXマガジン　CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

84

134

136

TS

May 1989 5

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　　版/宮田　英樹

特別付録
プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト
出場選手データ表下敷き

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
↑	1	—	ディスクステーション3号
	2	1	SUPER大戦略
↑	3	29	ゴーファーの野望 EPISODEII
	4	4	スナッチャー
	5	3	ラスト・ハルマゲドン
↑	6	—	牌の魔術師
↑	7	—	ウィザードリィ
↑	8	—	コナミ・ゲームコレクションVol.3
	9	2	ゼビウス
	10	15	FMパナアミューズメントカートリッジ
	11	28	マイト・アンド・マジック
	12	14	マスターオブモンスターズ
	13	8	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
	14	11	サイオブレード
	15	17	テトリス
↑	16	—	コナミ・ゲームコレクション番外編
	17	21	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	18	5	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	19	6	R-TYPE
	20	12	信長の野望・全国版

またまたディスクステーションが独走してしまいましたね。偶数月の8日にはディスクステーションを買う、って決めてる人がいーっぱいいるみたい。ゴーファーの野望、牌の魔術師、ゲームコレクションといったコナミ軍団も元気がイイ。ウィザードリィはMSX2対応のROM版が発売されてやっぱりこの人気。来月の動きが楽しみだ。

ジャンル

- アクション
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- シミュレーション
- パズル
- アプリケーション
- テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年2月1日から2月28日までの期間が対象となっています。

※標準価格（メーカー希望小売価格）には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格※	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		4790
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	8,800円		2630
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		2320
コナミ	MSX2	2DD	9,800円		1600
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		1340
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1330
アスキー	MSX2	メガROM/2DD	12,800円/9,800円		1180
コナミ	MSX2	2DD	4,800円		920
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		910
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		800
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		780
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円		770
デービーソフト	MSX2	2DD	7,800円		760
T&Eソフト	MSX2	2DD	8,800円		740
BPS	MSX2	2DD	6,800円		700
コナミ	MSX2	2DD	4,800円		670
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM メガROM+SRAM/2DD	9,800円 9,800円		640
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		630
アイレム	MSX/MSX2	メガROM	7,300円		590
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM/2DD	9,800円 9,800円/8,800円		550

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	22	イースII	日本ファルコム
	22	24	アークス	ウルフ・チーム
⇧	23	—	ドラゴンクエストII	エニックス
	24	23	V/STOLファイター	アスキー
⇧	25	—	コナミ・ゲームコレクションVol.1	コナミ
	25	26	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
⇧	27	—	バランス・オブ・パワー	アスキー
	28	9	MSフィールド 機動戦士ガンダム	ファミリーソフト
	28	19	三國志	光栄
⇧	30	—	プロの碁 パート2	マイティ マイコン システム

TOP5

1 ディスクステーション3号

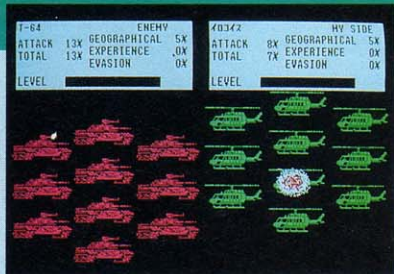
●アプリケーション ●コンパイル

発売されるたびに、ドーンと１位の座を奪ってしまうディスクステーション。この３号はなんと言っても『プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト』がねらいめ。ゲームの発売前に味わえちゃうんだからファミスタ・ファンにとっては涙もの。しかもディスクステーションでしかプレイできないものだってことだから、見のがせないのだ。

もちろんMマガのコーナーもますます元気。長いプログラムもはいってるからぜひぜひお試しくださいませ。というわけで、早くも次号が待ち遠しいディスクステーションでした。

2 SUPER大戦略

●シミュレーション ●マイクロキャビン

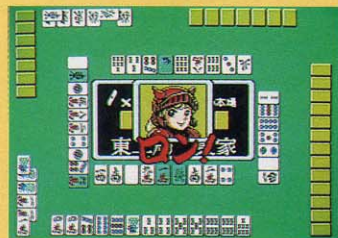
先月のTOP1からわずかにランクダウン。でも相手は季節ものの『ディスクステーション』だから来月は挽回できるかも。まっ、そうこうしている間にも、大戦略フリークのキミは血まなこになって戦っていることでしょう。せいぜいがんばってほしいわけ。ところでこのゲーム、自軍としてどこの国の軍隊をチョイスするかで大いに悩むんじゃないかな。やっぱりアメリカなんて強い兵器をたくさん抱えていそうだし、もちろん日本って手もある。うん、自分の好みで自国と敵国を決定できるとこがたまらなく快感なのかもね。

3 ゴーファーの野望 EPISODEⅡ

●アクション ●コナミ

先月の29位からいきなり３位に上がっちゃいました。コナミのグラディウスシリーズ第４弾、『ゴーファーの野望 EPISODEⅡ』。だってシューティングって言ったら、やっぱりこのシリーズがぶっちぎりだよね。とにかくシリーズの新作はどいつもこいつも、発売されるたんびに上位にランクイン。発売されてからずいぶんたっても、しぶとーく(?)売れ続けているのが現実なのだ。で、このゴーファーの野望は、自分で自機のタイプを選べちゃうところが魅力。いろんなタイプを試してみて、いろんな攻め方を学んでくださいね。

今月の注目ソフト

6位 牌の魔術師

コナミから久々に麻雀ゲームが出たと思ったらこの人気。このゲーム、コナミのゲームの人気キャラクターたちと戦えるのが最大の魅力なのだ。登場する８人のキャラクターたちはどれをとってもユニークなヤツばかり。笑いながら腕を磨いてください。

TAKERU TOP10

SFウォーシミュレーションの『ウォーニング』がついに１位の座に。『T&Eマガジンディスクスペシャル』もあい変わらずの人気だ。さてさて、今月の新顔はMSXマガジンのボードゲームコンストラクション『すご八』と『MSX2株式投資』の２本。どちらもMマガが自信をもっておとどけするソフトなのだ。それにしても『ディスクステーション創刊準備号』っていつまでも安定した人気なんだよね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	ウォーニング	コスモス・コンピューター	MSX2	4,900円(3.5D)
2	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
3	すご八	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
4	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
5	MUSICエディタ音知くん	ウィンキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
6	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
7	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)
9	魔少女館	アイセル	MSX2	3,900円(3.5D)
10	MSX2株式投資	MSXマガジン	MSX2	8,000円(3.5D)

●３月８日現在

4 スナッチャー

●アドベンチャー　●コナミ

先月と同じ４位の座をキープしました。謎の生命体スナッチャーを暴くために来る日も来る日も頭を悩ますこのゲーム。登場する女性陣の美しさもさることながら、ちょっとした機転のきかせ方で思わぬ進展を遂げたちゃったりするアドベンチャラスなおもしろさがたまらなくステキなのだ。

スナッチャーの見分けかたとか、射撃の訓練とか、ジャンカーとしての腕を磨くこともとっても大切。

それにしても近未来の日本っていったいどうなっちゃうのやら。このゲームをやり初めてからちょっぴり気になり始めた人、いませんでしょうか？

5 ラスト・ハルマゲドン

●RPG　●ブレイングレイ

１月号でいきなり２位に登場して以来、なんと５ヵ月連続してのTOP5入り。はて、この人気はいったいどこから来るのでしょうか。ドラクエシリーズとかめぞん一刻なんかと違って、キャラクターがかわいいってわけでもない。しかも野球ゲームとか麻雀ゲームみたいに国民的なネタ、ってわけでもない。それにそれにカーレースものみたいにストレス解消に役立つ、ってわけでももちろんない。やっぱりこれはファンタスティック＆アドベンチャラスな魅力のせい？

ってなわけで、『ラスト・ハルマゲドン』にすっかり感染しちゃってるそこのキミ、お大事にね！

読者が選ぶ TOP20

先月号で'88年度のBHS大賞を発表したので、得票数をいったんゼロに戻し、今月からまた新たに集計していきます。ってことで、やっぱり『ラスト・ハルマゲドン』が１位になりました。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	—	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	162
2	—	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	161
3	—	イースⅡ	日本ファルコム	143
4	—	SUPER大戦略	マイクロキャビン	115
5	—	スナッチャー	コナミ	102
6	—	三國志	光栄	82
7	—	ハイドライド3	T&Eソフト	77
8	—	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	74
9	—	信長の野望・全国版	光栄	69
10	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	58
11	—	アークス	ウルフ・チーム	39
11	—	ゼビウス	ナムコ	39
13	—	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	38
14	—	サイオブレード	T&Eソフト	37
15	—	マスターオブモンスターズ	システムソフト	36
16	—	R-TYPE	アイレム	35
17	—	テトリス	BPS	34
18	—	ディスクステーション3号	コンパイル	30
19	—	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	29
20	—	バランス・オブ・パワー	アスキー	26

●３月８日現在

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

東北

庄子デンキ　コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC ☎022-261-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンCITY ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップpluse ☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場 ☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ ☎03-477-3343
ソフトクリエイト ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
㈱西武百貨店　池袋店　コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21　高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス　志木店 ☎0484-74-9041

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線　本店４階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード ☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド ☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋５ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋７ばん館 ☎06-643-1171
上新電機㈱　日本橋３ばん館 ☎06-643-1131
上新電機㈱　日本橋８ばん館 ☎06-643-1181
上新電機㈱　日本橋１ばん館 ☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店 ☎0726-32-8741
J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店 ☎0727-51-2323

近畿

上新電機㈱　和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店 ☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン　C　スペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

うららかな日々である。こんな日は、やっぱりMSXの新作ソフトで遊ぶのが一番だ。話題作もたくさん出ていることだし、選ぶなら今しかないっ！　と太鼓判を押しちゃおう。

プロ野球 ファミリースタジアム最新情報!!

とうとう5回目になってしまったファミスタ情報。しかし、今回は今までとは違うぞ。守備もついて、動きがほぼ完成したものを、Mマガはついに入手！はっきり言って、これは野球ゲームの決定版だっ!!

期待どおりの出来だよ!

「やっぱり、ナムコスターズでしょ」。「いや、オレはひめざんすでやるのがいいと思うなあ、絶対」。

カンのいい読者なら何の話をしているか、もうおわかりでしょう。そう、MSX版『プロ野球 ファミリースタジアム』の最新情報を、今月もお届けしちゃうのだあー！

今、最も注目されている話題作だけあって、数ヵ月前にMマガで発売決定の情報をお知らせして以来、読者の反応がすごいのなんの。「女の子だけのチームがあるってホント？」、「オリジナルとの違いはどれくらいなんですか？　変なアレンジをしないで忠実に移植してほしいんですけど」などなど、編集部でも思い入れのあるコールをずいぶんいただきました。

うんうん、その気持ち、わかります。だって、日本で知らない者はいないのではないかと言えるほど、ファミスタはメジャーな野球ゲーム。そいつがMSXで遊べるってんだから、いやがおうにも期待が高まるわけですな。

⬆動いている野手を見せるのは、たぶんこれが初めてだ。しっかり動いてるでしょ！

⬆ああーっ、また振り遅れてファールになってしまった。とってもクヤシーッ!!

⬆野手に打球を取られたら、当然アウトになります。で、3アウトでチェンジね。

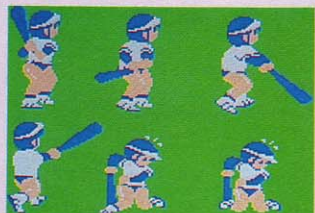
オリジナルとほとんど変わらない動きに、ただただビックリです!

それでは、本題にいきましょう。みなさん、お待たせいたしました。発売は6月に決定！　え、遅い？　実は、システムはほとんどできあがっているんだけど、細かい調整に手間取っているみたい。でも、その分動きはバッチリ！　開発中のバージョンを見せてもらったんだけど、野手のスムーズな動きを見せられないのが本当に残念です。

MSX版だけのひめざんす、ナムコットシャインズとは?

MSX版に加わった新しい2チーム、ひめざんす、ナムコットシャインズとは、どんなチームなのか？

Mマガがそんな疑問に答えてしまおう。ひめざんすはおぎのめ、のりぴいなど、いずれもどこかで聞いたような感じの名前で構成された女の子のチーム。球速170キロの球を投げるなんのや、本塁打数59本という4番打者みぽりんなど、その実力はあなどりがたいものがある。

そしてもうひとつはナムコの社員で構成されたナムコットシャインズ。これは全部のチームに勝ってからでないと対戦できない謎のチームだぞ。

⬆ひめざんすだけ、グラフィックが違う。

⬆コンテスト版にいた、謎の選手も？

3球団のデータを公開!

全18球団の中には、個性的なチームもそろえられている。今月は特別に3チームのデータを公開だ！

M・メジャーリーガーズ

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	へんたそん	(中)	右	.346	20	18
2	さんばく	(二)	右	.294	30	15
3	ほつくす	(三)	左	.376	22	7
4	すとべり	(右)	左	.328	56	14
5	かんせい	(左)	右	.322	60	13
6	まつく	(一)	右	.288	46	6
7	があたあ	(捕)	右	.280	26	5
8	おすみす	(遊)	両	.300	14	17
代打	ほけつと		右	.372	40	12
代打	ういんふぃ		右	.374	50	11
代打	くらく		左	.298	56	10
代打	どうぞ		右	.336	48	7

投手	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	らいおん	先	右	1.70	160	8	6	2	60
投手	ばいお	先	左	1.90	150	7	4	5	66
投手	くられんす	先	右	2.00	155	10	8	5	54
投手	ぐでん	先	右	2.20	156	5	7	3	50
投手	えかすり	リ	右下	2.05	140	16	8	12	30
投手	りげち	リ	左	1.20	146	7	5	3	25

ファミスタ'87でその猛威をふるったメジャーリーガーズ。このチームの特徴は選手層の厚さ。バッターもほとんどが4番クラスで、少しでも気を許すとホームランを打たれてしまう。そして、ピッチャーも全員がエースといってもいいほどの豪腕ぞろい。切れ目のない打線がこのチームの信条なのです。

OB・オールドボーイズ

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	すばた	(中)	両	.293	16	22
2	もとはり	(右)	左	.383	33	12
3	きんぐ	(一)	左	.355	55	6
4	みすたあ	(三)	右	.353	37	10
5	こおじ	(左)	右	.336	44	8
6	たぶた	(捕)	右	.303	45	6
7	やだわ	(二)	左	.369	34	12
8	もりちみ	(遊)	両	.306	20	18
代打	ひろうか		右	.314	10	12
代打	かわうえ		左	.370	25	8
代打	のむさん		右	.320	52	6
代打	てつしん		右	.329	32	12

投手	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	えなつよ	先	左	1.80	160	14	10	10	50
投手	むらまや	先	右	2.08	155	12	10	12	50
投手	すぐる	先	右	2.28	145	16	4	6	50
投手	そうこん	先	左	2.00	145	10	10	10	40
投手	1001	リ	右	2.55	150	8	12	6	20
投手	かにやん	リ	左	1.30	160	10	10	2	20

ワースタで初めて登場したオールドボーイズ。このチームは、今は現役を退いているが、過去に大活躍したらしい選手たちを集めたチームだ。選手表を見ると、なるほどといえる(?)名前が勢ぞろいしているのがおわかりだろう。選手は最盛期のころのデータが使われておりチームの総合力はかなり高い。

A・オールドリームズ

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	はやみ	(二)	左	.250	4	26
2	いわきい	(三)	右	.342	28	18
3	おずま	(左)	左	.400	62	14
4	どかへん	(捕)	左	.358	54	4
5	はながた	(一)	右	.372	52	16
6	さもん	(右)	右	.318	46	4
7	きうしち	(中)	両	.333	2	24
8	とのま	(遊)	両	.288	6	20
代打	あぶさん		右	.365	45	4
代打	くにたち		右	.322	40	14
代打	いつてつ		右	.314	26	10
代打	いからし		右	.306	12	20

投手	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	ひゆうま	先	左	1.96	150	16	16	2	60
投手	にかいど	先	右	1.72	170	2	2	2	60
投手	ふじむら	先	左	2.32	170	2	2	6	55
投手	きういち	先	左	3.00	160	16	10	16	50
投手	はんははん	リ	右	2.56	150	8	10	8	25
投手	さとなか	リ	右下	3.10	145	16	16	16	20

昔あこがれた、ヒーローたちともしも対戦できたなら……。そんな願いをかなえてくれるのが、このオールドリームズ。このチームははっきり言って、強い。なんと言っても、ドリームズ(夢)というくらいだから、現実の選手とは比べものにならないほど、ひとクセもふたクセもある連中ばかりなのだ。

MSX版は全18チームだぞ

さて、お次は気になるチームの種類。MSX版ファミスタはガイアンツやライオネルズなどのおなじみの12球団に、特別チーム(ナムコスターズ、メジャーリーガーズ、オールドボーイズ、オールドリームズ、ひめざんす、ナムコットシャインズ)の6球団が加わって、計18球団となっている。現在、12球団のほうは最新データにするべくトレード(?)のまっ最中なのでまだ詳しいことは書けないが、残る6チームのデータをMマガは入手した。今回は、その中から3チームを紹介するにいたったってわけ。

その他の大きなニュースとしては、ナムコスターズに俊足ぴのがいなくなった！　ということかしら。ナムコファンとしてはちょっぴり残念なことである。そのかわり、わるきゆれ、みらにんなどの新メンバーも増えて、チーム力をアップさせている。

横スクロール機能をふんだんに使っているためMSX2+でしかできないのが残念だけど、この内容なら絶対に買い、ですよ！

⬆もうすぐファミスタがキミの手に！

ほかにもなんかあるとか……

⬆火のないところに煙は立たず、ですか。

Mマガファミスタ追跡班は、ナムコからなにやらミョーなウワサを聞いてしまったのだ。いやなに、たいしたことじゃないんです。

ほら、本編に先がけて発売された『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』があるでしょう?　どうやらこれを持っていると、そのデータを本編のほうに移して遊ぶこともできるらしいんですよね。いや、たいしたことじゃないんですけどね……。

アクション
- ■ナムコ
- ■MSX2＋専用・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■6月発売予定
- ■価格未定

この物語は、『アークス』の時代より未来のお話……

WOLF TEAM SINCE 1987

セイクリッド・ファンタジー・シリーズI MID-GARTS

ミッド・ガルツ

アークスに続くウルフ・チームの新作『ミッド・ガルツ』は、壮大な設定を背景にしたアクションアドベンチャー。この物語は、絶大なる神の意思のなかで生きていく人間たちの運命を描いたゲームなのだ。

⬆このゲームの画面は、すべて開発中のものを撮影して使用しています。

壮大なる叙情詩が始まる

『ミッド・ガルツ』を紹介する前に、〝セイクリッド・ファンタジー・シリーズ〟と銘打たれたこの世界の話を初めにしなくてはならないだろう。セイクリッド・ファンタジー・シリーズはウルフ・チームがかなり前からあたためていたシナリオで、前作の『アークス』もそのなかのほんの一時代に含まれてしまうほどの壮大なものなのだ。

この物語の根底に流れているものは、人間たちがどうにもできないほどの大いなる神々の意思である。この物語は神々の意思を〝剣〟と見立てて、それを手にした者の運命を描いていくものだ。ウルフ・チームは、今後はこのシリーズに基づいたゲームを出し続けていきたいとのことで、その第一弾として発表されたのがこの『ミッド・ガルツ』なのだ。

『ミッド・ガルツ』は、アークスの時代の後の話。第4紀元(アークスの舞台)の終わりごろ、世界に大地震が起こった。地震は火山噴火を誘発させ、氷を溶かし海面を上昇させ、世界の地形を変えてしまった。人類は絶滅はまぬかれたものの、かろうじて生き残っている程度であった。そこに台頭してきたのが、ドラゴン族である。

ドラゴンたちは覇権争いを繰り広げ、世界を破壊しつくした。その結果、最後に世界を支配したのはドラゴン族であった。人間はすでに〝支配された存在〟となっていたのである。しかしドラゴンの君臨する世界においてただひとつ、ドラゴンと人間の共存する地があった。ラ・マルハート。いつしか人々はそこを〝光の大地〟と呼ぶようになった。

ラ・マルハートで、ドラゴンに育てられたカイン・サージュは、数少ないドラゴン族の人間であった。カインは人間と友好的なホワイト・ドラゴン族の族長シュリーテ・ホワイトを父として、何ひとつ不自由なく暮らしていた。だがある日、兄弟同然に育てられたサークンと、南の島に出かけたときに偶然見つけた1本の剣――神の意思を司る3本の剣のひとつを手にいれたことからカインの運命は大きく狂うことになる。だが、それさえも神によって予定されたことなのかも知れない……。

⬆物語はカインが剣を手にしたことから始まるのだ。

ルアン・カーン

⬆カインのライバルのルアン・カーン。彼もまた剣を持つ。

⬆忘却の洞窟のなかでヨシュア・ホワイトと出会う2人。カインを待つ運命とは何か？

豪華なマニュアルが付属！

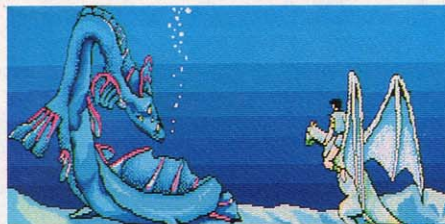
『ミッド・ガルツ』のプレイング・マニュアルは、セイクリッド・ファンタジー・シリーズをもっとも手早く知ることができる1冊だ。まず驚くのが、この世界を構築するバックボーンについて書かれている内容だ。竜族の繁栄の理由や、ドラゴンの種族についての説明、そしてミッド・ガルツ地方の歴史などなど……。シナリオ、設定が初めに完成されているからこそ、これだけ詳しいことを書くことができるわけだ。ストーリーから作られたゲームならでは、といえるね。

⬅⬇なんと96ページにもおよぶ、しっかりした作りのマニュアル。魔物の資料なども載っているのだ。

ストーリー性を特に重視

『ミッド・ガルツ』は12の話で構成されていて(全12面あり、ひとつのステージで一話を語るようになっているのだ)、そのほとんどは横スクロールのアクションアドベンチャー形式になっている。そのなかには、縦スクロールやビジュアルシーンだけ(!)で作られている話なども用意されている。

ゲームの進め方は基本的にアクションシーンとビジュアルシーンのつながりで展開されていくのだが、アクションシーンは戦闘をメインにせず、あくまで会話に比重を置いたものになっているのだ。これはストーリー性を第一に優先したために、面ごとの会話はかならず全面を通しての大きなストーリーの流れにつながっており、後半には『ミッド・ガルツII』の伏線になる話もでてくるらしい。旅の途中に出会う人々からもらえる情報が『ミッド・ガルツ』では非常に重要なのだ。

⬆伝説の魔導師、マナ・ルフトと運命の出会い。彼女に隠された秘密とは何か……。

⬅水竜との出会いのシーン。『ミッド・ガルツ』では、ドラゴンたちとの会話が重要なのかも知れない。

⬇サイクロプスなどの、人間たち以外の種族と話すことも必要なのだ。

気になるMSX版だが、MSX2+専用のDual Side(前編＋後編)が先に発売され、そのあとMSX2版として前編、後編に分かれたSide-A、Side-Bが発売される予定だ。これはシナリオの内容を変えることのないようにこういう形になったようだ。妥協したものは作りたくない、というウルフ・チームの姿勢がうかがえる一本といえるだろう。

『ミッド・ガルツ』は『アークス』の続編と思ってはいけない。これは神々の意思による、新しいドラマの始まりなのだから……。

アクションアドベンチャー
- ■ウルフ・チーム
- ■MSX2+・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■4月発売予定
- ■価格12,800円[税別]

恋人救出は時空をも超えて!

時空の花嫁

TIME TRICK

22世紀から16世紀、そしてさらには12世紀へ行ったり来たり。限られた時間内で情報収集を繰り返し、一刻も早く、さらわれた恋人クミコを助けだそう!

ボクのクミコを返せー!

2091年、プロジェクトクロノスと称するタイムマシン計画が実行された。それと同時に時空間管理局が設置され、四次元世界というまだ誰も足を踏み入れていない世界の調査、研究、管理を行なっていた。そして2098年になると新たに時間犯罪防止課、通称タイムパトロールを設置してタイムトリップに関するあらゆる犯罪を取り締まることになった。

タイムパトロール員、つまりタイムパトローラーは科学歴史学を始めとして犯罪学やその他のあらゆる分野に関する広い知識を必要とされる。そのうえタイムトリップによるトラブル防止には細心の注意力、任務遂行に対する実行力、す速い判断力など多くの要素が要求されるため、その条件を満たしてこの任務につくことができるというのは、この時代における超エリートであることの証明なのだ。

このゲームの主人公となるケンはもちろんタイムパトローラー。そっか、いかにもエリート顔してるんだろ、なんて超二枚目を想像してしまいそうだけどグラフィックから見る限りでは小学生とも思えるようなカワイイ男の子。ともかくこの人が主人公だ。

研修生としての特殊訓練を終えたケンは時空間管理局TOKYO支局で任命証を受け取った。

「これでやっとクミコとデートができるぞー、やったーっ!!」

恋人クミコと待ち合わせたのは公園。思いっきり幸せな2人の前に、突然黒い影が!! その影はクミコをつつみこむと、不気味な笑い声を残して闇の中へと消えた。

1人残されたケン。一体、なにが起きたというのだっ!?

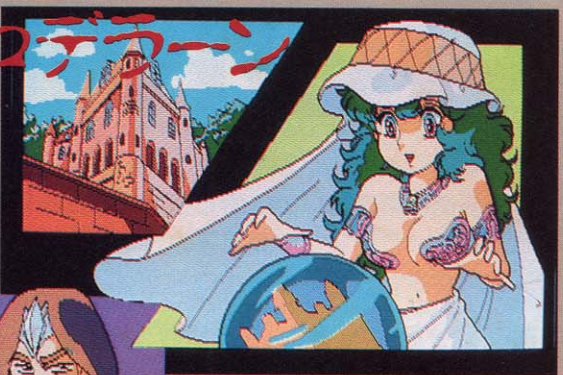
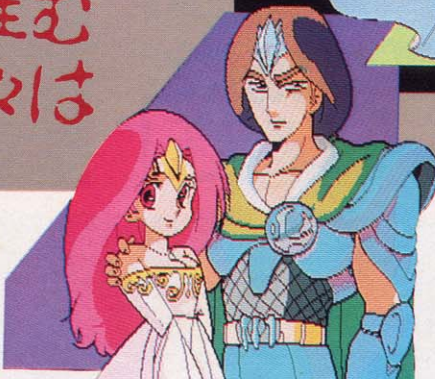
2106年

⬅幸せいっぱい夢いっぱいの2人。2人のためー、世界はあるのー。

⬅瞳の中に星が輝くなんて、古き良き少女マンガでございます。

クミコーッ!!

⬅ダルマさんがころんだっ。ちがうかっ。

クミコが連れさられた16世紀に向かって旅立つのだ!!

ロデラーンから調査開始

時航跡探査室で調べたところ、クミコをさらった犯人のタイムマシンは1503年に漂着したという。

ケンはクミコを救う任務に志願し、すぐさまタイムマシンに乗り込み、16世紀に向けて出発した。この任務を遂行するのに許された時間は、1503年1月1日から7日までの1週間である。

さて、16世紀の世界に到着したところからゲームはスタート。道を歩いている人や、建物の中にいる人にクミコの写真を見せて情報をもらおう。情報と交換にお金を要求する人も出てくるけど、最初のうちは所持金があまりない。

この16世紀の世界はロデラーンと呼ばれる城砦都市で、いろいろな種族の人が住んでいる。しかし見たこともないモンスターもウヨウヨしている。戦いに勝てばお金が得られるし、攻撃力や防御力もアップするぞ。

とにかくこのゲームに出てくるキャラクターは、ひとりひとりがとってもかわいい。グラフィックには気合をいれたという、スタッフのみなさんの言葉通りだ。モンスターだってかわいい……いや、やっぱりかわいくないかなモンスターは。まあ、見方によってはかわいく見えるものもある。

いろいろと調べていくうちに、この都市にはセルゲイという貴族とハーベイという傭兵隊長の2大勢力が存在することがわかった。スキさえあれば相手を失脚させようという勢力争いが街のあちこちで見受けられる。クミコによく似た女性もどこかに存在するらしい。

クミコを連れ去った男は一体何者なのか？　そしてそれはなぜなのか？　アドベンチャー要素の高いRPGと言えるね。

かわいいキャラクターがわんさかっ! 敵もわんさか……

決められた時間内に行動するため、移動する度に時刻の表示が変わっていく。決して無理な時間制限ではないので安心してプレイできるね。

イベントが起きたり戦闘が始まるとメインモードの上にウインドーが開く。このときに現われるグラフィックは、鮮やかな色がたくさん使われててキレイ！

キャンプモードで自分の状態をチェックしておくのはRPGの基本だよね。

ロールプレイング
- 工画堂スタジオ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円[税別]

DOME

核戦争後に人類の種を残すための施設"ドーム"。このドーム建造計画において広報を担当することになった林は、どういう活動を展開するのか？　限りなくリアリティーを追求したノヴェルウェアシリーズの第一弾!!

⬆ああ、この姿。決して修行僧ではない。広報活動の一環なのだ。

人類の生き残り施設、それが"ドーム"だ！

そもそもドームとは？

ゲームでありながら限りなく現実の世界に近く、実際に起こりそーなことが題材になっている、この『ドーム』。確かにまわりを見てみれば、魔法を使うモンスターがウヨウヨしているわけじゃないし、秘密のドアに隠されたアイテムを探し出して戦う必要なんかもまったくない。ゲームの中でそういうほとんど夢の世界のヒーローを演じてみるというのも楽しいけれど、徹底的にリアリティーを重視してしまうっていうのは画期的。

『ドーム』を一言で説明すれば、現代版ノアの方舟。米ソ間の緊張が高まりつつある今、いつ、それぞれの保有する核兵器を使って全面核戦争が勃発するとも限らない。これは単なるゲームの設定ではなく現実にも考えられることだよね。もしそんなことになったら、その破壊力や放射能、核の冬によって人類をはじめとするすべての生物は死に絶えてしまう。そうなる前に、人類の種を保存するための施設を造ろうという計画が立てられた。その施設がドームなのだ。

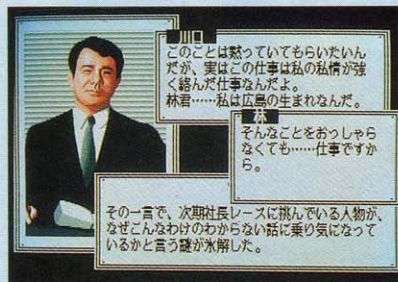
ドームの建設にかかる莫大な費用は、なんとすべて寄付で賄うという。そのためには多くの人にこの計画を理解してもらわなければならない。プレイヤーはこの広報活動の責任者、林となってドームを完成させるための活動を進めるのだ。このゲームでは、あらかじめ決められたストーリーをなぞるように進んでいくのではなく、キミ次第でどんどんストーリーが変わっていってしまう。ドームが完成するかどうかはキミの腕次第！

⬆人類の進歩を象徴するような高層ビルも核戦争後には何も残らない。こわーい。

⬆会議といえばタバコだ。置いておくとそれらしくなるから不思議。

なにかありそな会議だぜ、これは

日本最大の広告代理店、広通のPRプロデューサー、林。彼が主人公だ。林は広通の中でもPRにかけては第一人者。

ある都市の12月、翌年の3月に筑波科学博覧会を控えている大忙しの広通では、その開幕日の準備にかかりっきりの状態だった。

⬆広通の上司、川口専務。広島出身なので、特にこの計画には深い関心を持っている。なるほど。

そこに新しい仕事がひとつまいこんできた。林は専務からじきじきに指名され、さっそく会議を開くことになった。しかしその内容については一切不明。

打ち合わせの相手は日本最大の建設会社、日清建設。しかし広通には日清建設専属の担当チームがある。そこを差し置いて打ち合わせをするとなると、どうも普通の広告やPRの話ではないらしい。しかもこんな年の暮れに……。打ち合わせのメンバーにも大物が多い。

緊張した空気の中で始まった打ち合わせは、人類の生き残り施設、ドームの建設に関するものであった。直径500メートル、地上高160メートル、放射能を遮断するガラスに覆われたドーム。核戦争後の放射能に汚染された世界の中で、唯一生物が生き残れる場所である。人工的に作られた自然環境の中に1,000人の人間が住むことになる。世界中にある核兵器を廃絶するのが不可能なら、将来のために人間が生き残れる施設を、今造るべきだという考えなのだ。

⬆プロジェクトのメンバーでもある沢。頭のキレがとてもいい。

しかし、それにかかる費用はすべて寄付で賄わなければならない。ここがポイント！　林はこの計画のPRを担当し、成功させなければならない。多くの人にこの計画を知らせ、理解してもらう。そしてドーム建設に必要な費用を集めるのだ。ヤリガイはありそうだけど、そう簡単にものごとが運びそうにない。

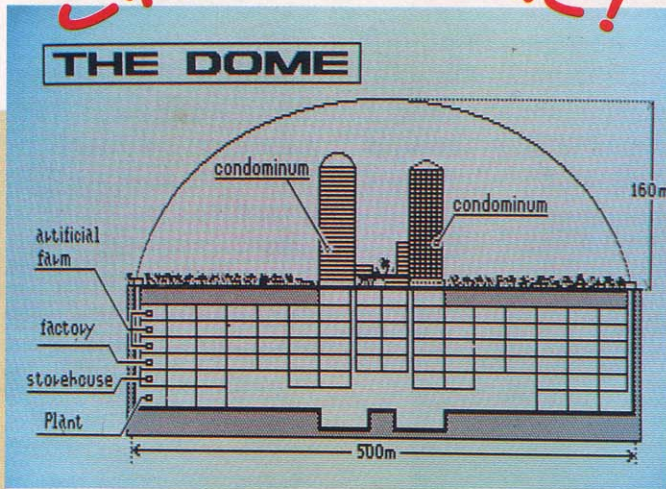
読む、そして考えるっ

自分で本当にゲームを進めるのは会議が終わってから。そこまでの長い会議や、専務の打ち明け話、クリエイティブ局の沢からのアイデアを聞いたりする場面は、ひたすら読むだけ。はっきり言って、この〝読む〟という作業がかなりの部分を占めるのだ、このゲームでは。さすがノヴェルウェアというだけあって小説を読む楽しさは十分に残されている。

そして、その小説に林として参加しストーリーを自分で付け加えていかなければならない。これが大変なのだ。このドームは、全部で6つの章から成り立っているけれど、自分の行動が正しくない場合には、ドーム計画失敗というかたちで2章で終わっちゃうとか、そういうこともある。

多分、このゲームをプレイする人のほとんどがPRの仕方なんてわからないんじゃないかな。途中で難問にぶつかることもあるしね。でも〝考える〟というコマンドを駆使すれば、ああ、こういう順番で物事を進めればいいんだなってことぐらいはわかるし、クリエイティブ局の沢や、長谷川という部下があれこれと助言してくれるので、その中から学びながらゲームを進めることができる。広通の資料室も利用できるし、友人から情報を得ることだってある。

気をつけなければいけないのは、林の行動には時間制限があるということ。私たちが日常生活しているのとあまり変わらない速度で時間は経過していく。絶対に無駄だとわかっているコマンドまで念入りに調べる余裕はないのだ。それにはその場その場での適切な判断力が必要となってくる。

なんにせよ、間違っても総当たり戦で解決できるようなカワイイものではない。自分次第でストーリーはいろんな方向に枝分かれしていってしまう。途中で一歩間違えると、ひたすら失敗への道を歩むことになるのだ。

アドベンチャー
■システム サコム
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格9,800円［税別］

これがDOMEだ!

⬆雑誌にこんな写真が載っていたらやっぱり目立つよねー。

⬅でも、スキャンダラスな内容の雑誌には気をつけなくっちゃね。

⬆巨大スクリーンを使ってなら、効果も倍になるってもんだ。
⬅出たー。これがドームの全貌だ。こんなのホントにできるのかな。

林は、沢のアドバイスに従って政界や芸能界の有名人を利用した宣伝活動をすることになった。普通のゲームでそこまで考えがまとまったら、次のシーンではもう宣伝活動が実際に始まってたりするけれど、『ドーム』ではそこに至るあらゆる作業をも自分でする。

たとえば、各界の有名人をピックアップし、直接あるいは誰かを通して本人に依頼する。そのほかにもテレビや新聞などのあらゆるメディアへの対策やそれにかかる予算編成、それらをすべて自分で進めなければいけないわけだ。

〝電話〟というコマンドは他の人物と会う約束（アポイントメント）を取るときに使う。これは日常では当たり前のことだけど、やっぱりゲームの中では省略されることのほうが多いよね。

⬇新聞で叩かれ始めたらちょっとマズーい。

⬆この計画書ができるまでにはいろいろな問題にぶつかることだろう。

アポをとらなきゃ会えないよー

➡こうやって電話であらかじめ連絡をしてアポを取るのは常識。

➡会ってからが勝負。お金が絡むときは特に注意してかかろう。

で、無事に会ったとしても話すときには細心の注意を払わなければならない。ビミョーな一言が後でとんでもない事態を招いてしまうのだ。

結局、各界の有名人を集めてどーするのかと言えば、なんとドームを型どった帽子をかぶってもらって各メディアに登場してもらうという意表をついたもの。そのインパクトのある姿は大反響を呼ぶことになるけれど、現実にもあるようにいい反響ばかりではない。

細部に渡って指示するあたりは、シミュレーション的でもある。ヤリガイありの1本！

機能がいっぱいで、もう大変ですぜ、お父さん。

MEMBERSHIP GOLF

実在の４コースに練習用の２コースを加え、多彩な機能を搭載した本格的ゴルフゲームの登場だ。自分の腕をいろいろな角度からみがくことができるぞ。

Membership Golf

スペースキーを押して下さい。

©1989 SONY CORP./ KLON

⬆堂々たる風格のゲームタイトルだね。

リアルな仕上がりだ

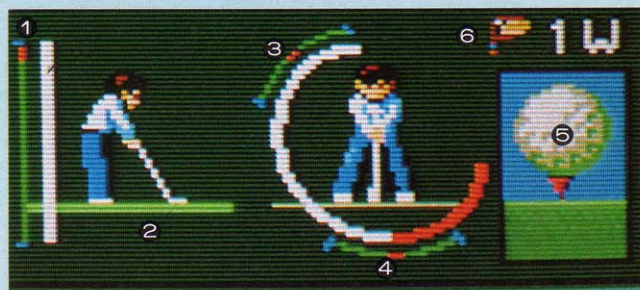
ゴルフと野球は日本では最も人気のあるスポーツだよね。それだけにゴルフゲームと野球ゲームは星の数ほど出ている。当然のことながら、よりリアルに、かつドラマチックに遊べるよう工夫がほどこされ、改良が加えられていった。そのなかでは、リアルさに重点をおいて作られたものもあれば、逆にエンターテイメント的な趣向に力を入れているものもある。

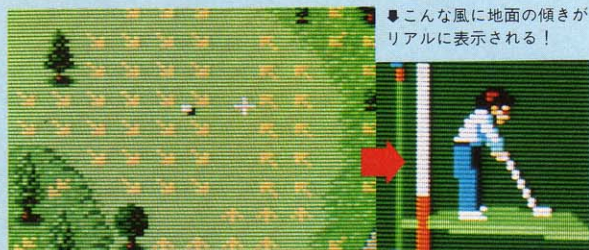
この、『MEMBERSHIP GOLF』(メンバーシップゴルフ)はどちらかと言うと前者のほうだろう。例えばコースの起伏を再現していたり、ヘッドインパクトの瞬間をビデオのように再生してみたり、また細かいところではスタンス、ポジション、グリップの設定ができるところなど、う～んなかなか細かいところまで再現されてる。もちろんキャディーさんが登場してアドバイスをしてくれるところなどのエンターテイメントの部分もしっかりおさえられている。さてさて、いったいどんなゴルフが楽しめるのだろうか。

⬅これがゲーム画面だ。左にコースの全景が、下のほうにスコアが表示される。色使いもなかなかキレイだな。

まずコースでプレイするまえに、名前を登録しなければならない。このとき自分の顔も登録されるのがミョーにうれしいのだ。何度もやりなおして自分の気にいった顔を選ぶ。顔が決まったら、まずトレーニングに出かけるのだ。すぐにも試合に出たい気持ちはわかるけど、ここはやっぱり基礎がためから。コースの下見とかスイングの練習など、やることはいっぱいあるからゆっくりと気長にやるといいぞ。オススメはウェザーコントロールだ。読んで字の如し、風と天気をコントロールできるのだ。ゴルフって天気に左右されることが多いから、こういう機能はありがたくって涙が出ちゃうよね。どうして今までなかったんだろうと不思議に思うけど、ほんとにこのメンバーシップゴルフが初めてなんだよね。ああ、ありがたや、ありがたや。これで雨にも風にも強い、宮沢賢治のようなゴルファーになれるぞ。まちがいナシ。

トレーニングして自信がついたらいよいよ試合だ。ストローク、マッチ、トーナメントなど、いろいろ用意されているし、コースは６つあるから（１コースは18ホールだから全部で108ホール！）よりどりみどり、お好きなところからやってちょーだい。

リアルに設定された数々のゲームシステム!!

⬆ここにゴルフの基本となるスイングの情報が表示される。よく研究すること！

➡こんなふうにコースが傾いていると立っているところは……。

⬇こんな風に地面の傾きがリアルに表示される！

左の写真を見てちょーだい。なんかいっぱいあって、わけがわからないでしょ。いいですか、順番に説明しますよ。①がスイングのパワーを示す棒グラフだ。②には今立っている地面の傾斜が表示される。そして③と④でボールをたたくタイミングを決定するのだ。⑤はボールだ。ラフに入ると草に埋もれちゃうからね。最後に⑥。これはわかるよね、ゴルフクラブの選択をするところだ。これだけあると、なかなか自分の思うような球が打てないんですよ。だからまずトレーニングモードで練習して、ボールをまともに飛ばせるようにしよう。練習あるのみだぞ。

全部合わせて108ホール!

メンバーシップゴルフでは1ホール進むごとに、そのホールのようすを美しいグラフィックで紹介してくれる。森や池がわりと正確に描かれているから、これだけでも次のショットをどの方向に打つか見当つけることができる。おまけにキャディーさんが“ひばりが鳴いていますね”なんてのんきにナレーションを入れてくれるから臨場感もバツグンだ。ここにそのグラフィックを6枚載せておいたから、ゆっくりと堪能してくださいませ。

⬆ちょっと右に打ってみようか……

⬇ここもなかなか広々としたコースだね

⬆広々とした気持ちよさそうなコースだ

⬇グリーンはいったいどこにあるんだ?

⬆美しい池が目の前に広がっている

⬇深そうな森　中に入れたらおしまいだ

スタンス、グリップなどの細かい設定もできる!

このメンバーシップゴルフには、いままでのゴルフゲームにはない新しいシステムが、意欲的に導入されている。たとえば、先ほど述べたウェザーコントロールや、ゴルフコースの傾斜を再現しているところなどがあげられるだろうが、特に注目したいのがスタンス、グリップ、ポジションなどの細かい設定が可能なところだ。

スタンスとは、ボールを飛ばす方向に対して体をひらくかどうか、ということを意味する。野球で、体をひらくから打てないんだ、ってよくいうでしょ? あのことなのよ。ゴルフの場合、ひらくと球をコントロールしやすくなり、逆だとコントロールしにくくなるけど、飛距離はでるんだ。それからポジション。これは打つ位置をボールの飛ぶ方向と平行に移動すること。前に動くとボールの上部と左側をたたきやすくなるのだ。グリップはわかるよね。ゴルフクラブのにぎりかただ。これらすべてが打球の行方に関係してくるなんて、ゴルフって奥が深いんだな。

そのほか、注目したいところとしてグリーン上でのボールアクションがあげられるだろう。要するにカップのふちにボールが当たると、クルリンとまわってしまうのよ。これってくやしいけど、けっこう見てて楽しいのだ。一度クルリンを試してみてくださいな。

ところで、このメンバーシップゴルフには実在するゴルフコースが4つ入っているのだ。お父さんがたの中には、オレ行ったことがあるぞ、なんていえるコースがあるかもしれませんよ。ちなみに1つ2つ教えてあげましょう。田人カントリークラブ。いかがです? え? ご存じない、じゃあこれはどうだ。サザンクロス・カントリークラブ。静岡県伊東市にあるそうですが、おや? 行ったことがおありですか。いいですねぇ、今度つれて行ってくださいよ。

そんなわけでこのゲーム、こういった変な楽しみかたも含めて、いろんな遊び方があるんですよ。くそ〜っ、ゴルフって面白そう。たくさんの人が夢中になるのも無理ないかもしれないね。ああ、ボクもゴルフがしたいよう。お願いしますから、はやくメンバーシップゴルフを発売してくださいね。お願いしますったら。

シミュレーション
- ■ソニー
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■近日発売予定
- ■価格未定

キャディーさんにちょっと相談して……

ここは何番のクラブか……。迷うことってよくあるよね。そんな時はキャディーさんに相談しよう。ここはアイアンでいきましょう、なんて頼もしいことを言ってくれるぞ。信じるものは救われる。

華麗なボールアクション

ゴルフではグリーン上でのパッティングがひとつの山場になる。従ってゴルフゲームでもパットは重要なものになっているのだ。芝目やカップまわりをいかにリアルに再現するか。ボールがカップのふちに当たるとどのような動きをするか。いろいろなゴルフゲームを比べてみると、違いがよくわかっておもしろいぞ。

⬆ホントはクルリンとまわったのだ。

人造人間フランケンが大暴れ!

闘々怪物（モンモンモンスター）

このゲームの主役は天才科学者が造り上げた人造人間フランケン。実験の失敗により生み出された怪物、メカルドの野望を打ち砕くため、怪物たちの本拠地へ乗り込むのだ！

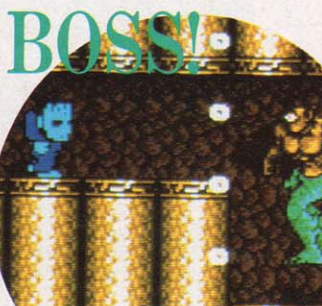
凶悪モンスターの誕生

18世紀、ドイツ郊外の森に、ヴィクトル・フランケンシュタインという科学者が住んでいた。

ある嵐の夜、彼の永年の研究である死体蘇生がついに成功し、身長2メートルもの人造人間フランケンが完成。しかしフランケンはおぞましい姿とは反対に、優秀な頭脳と慈愛の心を持っていた。

そして、数ヵ月後、実験の失敗により生み出された怪物、メカルドが博士を殺害し、実験中のモンスターやロボットを支配してしまったのだ。メカルドは研究所や洞窟を本拠地とし、街に住む人々を食料にする計画を企てる。フランケンは殺された博士の復讐と、街の人々を救うため、敵の本拠地へと、乗り込んでいくのだった。

フランケンの武器は強力なパンチにイナズマ光線。また、アイテムを拾えば岩を投げたり、イナズマがパワーアップしたりする。音楽はFM-PAC対応で、ノリのよいBGMを聞かせてくれるぞ。

⬆主人公のフランケンは顔は怖いけど、気はやさしくて力持ちなヤツだ。

⬆各ラウンドにはボスキャラも待ち受けている。しかし、ここまで来るのが大変だ。
➡キミは強敵メカルドを倒し、出口へたどり着けるか!? 簡単にはクリアーできないゾ！

各ラウンドはとにかく広い!

⬅ラウンド1は洞窟。最初からけっこう難しい。

⬅ラウンド2は地底湖。モンスターもそれっぽい。

⬅最終ラウンドは研究所。ここでは狼男が出現する。

⬅色ちがいの洞窟はラウンド3だ。敵も手ごわい。

アクション
- ■ホット・ビィ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■4月中旬発売
- ■6,800円［税別］

敵はバイオ・モンスター群!

このゲームに登場するキャラは怪物ばかり。それも各自独特の動きや攻撃をしてくる。エイリアンのようなヤツは口から子供のようなものを吐いてくるし、ガイコツは頭を飛ばしてくる。それぞれ個性的な攻撃をするぞ。

ドット単位の横スクロール!
ファンタジーゾーンII

オパオパの涙

セガマスターシステムで発売され、アーケードにも移植されたオシャレなシューティングゲームがMSX2で登場だ。8つの惑星に侵略軍の魔手が迫る。真の黒幕とはいったい何者なのか!?

⬆再び攻め込んできた侵略軍の攻撃からファンタジーゾーンを救えるか!?

とってもカラフル!

英雄オパオパの活躍により、平和が訪れたファンタジーゾーンに、またもや侵略軍の攻撃が始まった。前作『ファンタジーゾーン』のラストに登場したオパオパの父はいったいどこに？　そして、侵略軍を陰から操っている黒幕とは誰なのか？　ゲームのラストにすべてのナゾは明かされる！

ゲームは、タマゴ形戦闘機オパオパを操って各ステージに設置された基地を破壊していくのだ。全部の基地を倒せばボスキャラとご対面。これがなかなか手ごわく、オパオパを苦しめてくれる。途中、敵を倒してお金を貯め、強力な装備を買うこともできる。このあたりは前作とほとんど同じだ。

IIになって新しくなったのは、各ステージが数ブロックに分けられ、かなり広くなったこと。また、オパオパはダメージ制になったので、敵の攻撃を数回耐えてくれるようになった。ショップで購入できるパーツも体力アップやバリアなど、新しい物が増えたのだ。気になる横スクロールは、MSX2ながら、ドット単位でなかなかなめらか。多彩なステージ構成や、個性的なボスキャラがすごいぞ！

⬆敵キャラの動きや攻撃はなかなかキビシイ。お金を貯めて、武器を強化だ！

⬆後半になれば、強力な武器がガンガンでてくる。せっせとお金を貯めましょう。

⬆ショップの場所は固定になったので、いつでも買い物が楽しめるようになった。

シューティング
■ポニーキャニオン
■MSX2・ROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■5月21日発売予定
■6,800円[税別]

8つの惑星を取り戻せ!

STAGE1

⬅⬆最初は緑の惑星。ボスは巨大な木。

STAGE2

⬅⬆ステージ2は超惑星。ダルマがボスなのだ。

STAGE3

⬅⬆氷の惑星は敵がすっごくカタい！

STAGE7

⬅⬆土の惑星はメチャクチャ難しい！

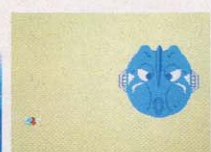
⬆最後の敵の正体とは!?　オパオパの父は今回は敵ではないのだ。真の黒幕を倒せ！

STAGE4

⬅⬆見るからに熱そうな炎の惑星だ。敵も強い！

STAGE6

⬅⬆雲の惑星。難易度はかなり高いぞ。

STAGE5

⬅⬆ステージ4とは対照的に涼しげなのは水の惑星。

偶数月のお・た・の・し・みだよ!

ディスクステーション

2ヵ月に1度発売されている『ディスクステーション』も、なんとこれで第4号。創刊以来、低価格とぎっしり詰まったお得な内容で人気上々だ。オリジナルゲームや先取りプレイで、あーいい気分。

第4号

⬆4月8日発売、といったら春。春、といったら当然桜だ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■ 4月8日発売
■価格1,980円［税別］

得する情報がいっぱい

すっかり人気が定着しつつあるディスクステーション、第4号も充実した出来上がりとなっている。なにしろ,1枚のディスクの中に雑誌の感覚でいろいろな内容が凝縮され、しかもおもしろい部分をうまく編集してあるから、それだけでも魅力的だよね。これから発売されるゲームの先取りプレイもできるから、何を買おうか迷っている人の目安にもなる。それに、おまけでついているオリジナルゲームも、そのまま一本のゲームとして売られてもおかしくないぐらい出来のよいものなのだ。

さて、今回の内容をいくつか紹介しよう。まず、先取りプレイのできるゲームの中で注目株なのが、ナムコの『ワルキューレの冒険Ⅱ』だ。これは、先取りプレイといってもまだデモ画面とキャラクター図鑑が紹介されるだけだが、期待の大きいゲームだけに、一見の価値は十分あるといえるぞ。

また、これはすでに発売されているので、まだプレイしていない人のためのテストプレイという感じなんだけど、ブロダーバンドジャパンのパズルゲーム『ディアブロ』も5面まで収められている。

ほかにも、おなじみのサムシリーズやレトロゲームのコーナーも健在。今回のレトロゲームは、ボーステックの『EGGY』だ。カセットテープでしか発売されていなかったゲームだから、今ディスクで再現されるってことはとても意味のあることなのだ。これからも、そういった古いゲームをどんどん取りあげていってほしいな。お願いしますね、コンパイルさん。

⬆これはコンパイルの『魔導師ラルバ』。

ワルキューレの冒険Ⅱ

ファミコン版で発売された『ワルキューレの冒険』のⅡが、MSX版で登場するというられしいニュース！ "遥かなる時の扉"というサブタイトルがついたこの続編は前作同様、主人公のかわいい女の子ワルキューレを操って冒険していくRPGだ。早くプレイしたい。

⬆かわいいっ。人気あるのもわかるね。

⬆結構セクシーな面があったりもする。

サムシリーズ!

仮面ハラダーサム

ゲームアーツのサムシリーズ、まずは改造人間となったサムが、悪の秘密結社チョッカーと戦う『仮面ハラダーサム』。横スクロールのアクションゲームだ。チョッカーのしもべのたけしを倒し、恐怖のメガロム男が出てきたら、いよいよへーんしんっ。"上上下下左右左右BA"と押して変身し、メガロム男を倒せ！

⬆今回のサムは、なかなか勇敢そう。

⬆メガメガーっと現われたメガロム男。

おさむちゃん潮干がり

サムシリーズのもうひとつは、サムを操作して潮干がりをする『おさむちゃん潮干がり』。ライバルのたけしが乗るサーフボードをよけながら、貝を掘り出して取るのだ。なんと、太陽が沈むまでこの繰り返し。寄せてくる波にさらわれたり、タイムが0になるとゲームオーバーだ。一見簡単そうだがかなり難しい。

⬆太陽が沈むまで貝を掘り続けるのだ。

⬆ぼーっとしてると波にさらわれるぞ。

テレビドラマで登場したゲームなのだ！

ディスクステーション

4月号で紹介したテレビドラマのタイアップゲーム『スーパーコックス』が、ディスクステーションの初夏号で遊べることになった！

➡出てくる敵は、全部食べ物。おいしそうでしょ。

4月6日に全国放映された、木曜ゴールデンドラマの中で題材に使われていたゲームが、『スーパーコックス』。『真・魔王ゴルベリアス』のパロディー版で、コンパイルから5月に発売されるということは、4月号で紹介したよね。じつはこれ、5月8日に発売されるディスクステーションの初夏号に収められることになったのだ。

コックとなったケレシスが、料理長の娘リーナとの結婚を許してもらうため、料理大国キッチンランドへ修業の旅に出る……というのが、ストーリーだ。修業の数は、全部で5つ。それぞれに、きびしくてすさまじい修業内容が待ち受けている。フライパンなどの武器で敵を倒し、“DISH”という能力値を増やしながら進み、最後にいる大ボスを倒すと、その修業が終わる。

ディスクステーション初夏号には、今までどおりほかのゲームやいろいろな情報も入る予定だが、メインとなるのはこのスーパーコックス。1本のゲームにおまけがたくさんついている、と考えれば、なんだか得した気分になれるのだ。

⬆ここでは召し使いとして登場するリオ。

⬆お寿司やおにぎりが並ぶ、和食の国だ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■5月8日発売
■価格未定

札幌で見かけた、ホットな情報なのだ！

SUPER大戦略情報！

去る3月21日、札幌のそうご電器YESで開催された“MSX SPRING TOUR '89”でうろうろしていると、マイクロキャビンのショウタイムのときに怪情報をキャッチしちゃったぞー！

➡熱弁をふるうマイクロキャビンの田中さん。

全国6ヵ所をめぐりにめぐってしまった、T&Eソフト、コナミ、ナムコ、そして松下電器産業、以上4社が主催した“MSX SPRING TOUR '89”、参加した人も多いんじゃないかな？　きみは、行ったかね？　ああ--そーなのー。

お、油を売っている場合じゃない。そのイベントにはMマガも参加させていただいたんだけど、そこで、ニュースをつかんだぞ！

大好評のSUPER大戦略に、近々ディスク版が発売されるそうなのだ。聞くところによると、コンピュータ側の思考速度もかなりアップしているそうだし、ROM版では実現できなかったマップエディタも、このたびのディスク版では内蔵されているらしいんだ。マップエディタに付随して、各種ユーティリティーもくっついてくる。

会場では、マイクロキャビンの田中さんが、一生懸命その説明をしていらっしゃいました。これはとても楽しみ。詳しい情報は、次号のMマガでご紹介できると思います。もうちょっと、待ってちょうだいませ。

⬆あ、これは明らかにエディット画面。

⬆これで、ますますのめりこんじゃう!?

シミュレーション
■マイクロキャビン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売日未定
■価格未定

君はこの恐怖に耐えることができるか!?

ブレイカー

つい最近までホラー映画がはやっていたよね。とうとうゲーム界にまでホラーブームがやってきた！　近未来を舞台にしたこのゲーム。はたして、どんな運命が君をまちうけるのか!?

⬆ジッと見つめているひとみが恐ろ！

⬆床に点々と続く血痕。壁には……。

死者に仮りの生命を与える悪魔の薬〝ADAS(アダス)〞。恐ろしいことに、この薬が開発されたため、物語の中でしか語られなかったゾンビが現実のものとなった。ゾンビたちはマローバ研究所を巣窟にしており、研究所内に調査にむかったものはひとりとしてもどってこなかったのだ。そこでこの事態の対策を講じるため、軍事参謀長官である〝ゾイゲル〞が立ち上がった。彼は最後の切り札として〝BREAKER(ブレイカー)〞と呼ばれる男、つまりキミに事件の解決を依頼してきたのだ。研究所のどこかにある対ADAS薬を探し出してくるのだ、と……。

➡参謀長官のゾイゲルだ。

これが『ブレイカー』のオープニング・ストーリーだ。特殊任務を与えられた孤独なヒーローなんて、なにかを期待させるオープニングだね。いったい、どんな運命が待ちうけているのだろう。

まず、しなければならないのが、研究所内にいる仲間たちから情報を集めること。そしてゾンビたちをやっつけてレベルアップし数々の謎を解き明かしていくのだ。ただし研究所は思ったより広いぞ。気を引き締めて取り組もう！

ロールプレイング
- ■ジャスト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7,800円[税別]

DOS2の開発環境が充実するのだ！

MSX-DOS2 TOOLS/ほか

DOS2は買ったものの、プログラムを開発するためのツールがない！　なんて不満を持ってるキミに朗報。TOOLSをはじめとして、S BUGやCが、DOS2対応になって発売されるのだ。

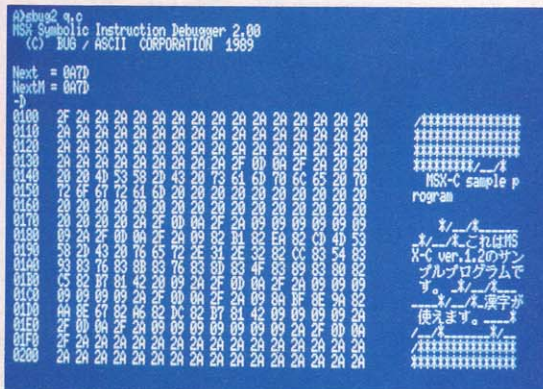
MSX PDT(プロフェッショナル・ディベロップメント・ツール) シリーズ。つまり、プログラムを作成するための開発支援ソフト群として好評の『MSX-DOS TOOLS』、『MSX-S BUG』、『MSX-C』が、それぞれDOS2対応となって間もなく発売される。基本的な機能やコマンドはこれまでと同じだけど、DOS2で拡張された日本語処理や階層ディレクトリといった機能を、サポートしたというわけだね。

➡S BUGでプログラムをダンプしてみたところ。

特に注目してほしいのが、ユーザーから要望の強かった日本語対応のスクリーンエディタ(TOOLSに内蔵)。インターレスモードでありながら、快適なスクロール速度を実現しているんだ。また、Z80のマシン語プログラムを開発するのに欠かせない〝L80〞や〝M80〞といったツール（もちろん日本語対応！）も充実しているぞ。

各ソフトの正式名称と価格は、『MSX-DOS2 TOOLS（14,800円[税別]）』、『MSX-S BUG2(19,800円［税別]）』、『MSX-C ver.1.2(19,800円［税別]）』、どれも近日発売とのことなので、お楽しみに。

⬆MSX-JE対応のスクリーンエディタだ。

⬆こちらはMSX-Cで開発したCのソース。

アプリケーション
- ■アスキー
- ■MSX2・1DD(要MSX-DOS2)
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM128K
- ■近日発売予定
- ■価格14,800円[税別]

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は3月14日現在のものです。

4月発売のソフト

日付	ソフト
8日	●ディスクステーション4号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
15日	●三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円
21日	●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編　ゲームアーツ MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,800円
上旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円
上旬	●パチプロ伝説　HAL研究所 MSX2/ROM/5,800円
中旬	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/6,800円
中旬	●MID-GARTS Dual-Side　ウルフ・チーム MSX2+/2DD/12,800円
中旬	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
中旬	●モンモン モンスター　ホット・ビィ MSX2/ROM/6,800円
下旬	●魂斗羅　コナミ MSX2/ROM/5,800円
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●GCALC　HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円
下旬	●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●タウヒード　チャンピオンソフト MSX2/2DD/7,200円
	●首斬り館　BIT² MSX2/2DD/8,800円
	●マイト・アンド・マジック・ブック2　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
	●アンジェラス　エニックス MSX2/2DD/8,200円

5月発売のソフト

日付	ソフト
1日	●ディスクステーションスペシャル初夏号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円
21日	●ファンタジーゾーンⅡ　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
下旬	●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価)
	●MID-GARTS Side-A　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
	●MID-GARTS Side-B　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円

6月発売のソフト

日付	ソフト
8日	●ディスクステーション5号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
10日	●ファンタジーⅢ　ボーステック MSX2/2DD/9,800円
15日	●韋駄天いかせ男1ー妻子に逢いたいー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男2ー人生の意味ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男3ー戦後編ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
下旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価)
	●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ MSX2+/ROM/価格未定

7月発売のソフト

日付	ソフト
1日	●ハイディフォス　ヘルツ MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーションスペシャル夏休み号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円
上旬	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)

8月発売のソフト

日付	ソフト
8日	●ディスクステーション6号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
	●トワイライトゾーンⅢ　グレイト MSX2/2DD/7,800円(予価)

発売日未定のソフト

日付	ソフト
	●新入社員駆け出しシミュレーション辛いか甘いかしょっぱいか　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/7,800円
	●西遊記(仮称)　グレイト MSX2/2DD/価格未定
	●カオスエンジェルス　アスキー MSX2/2DD/7,800円
	●センターコート　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/メディア未定/7,800円
	●クレイジークライマー　日本物産 MSX2/ROM/6,800円(予価)
	●パイレーツ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●サイレントサービス　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●新・白と黒の伝説　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/7,800円
	●ZOIDS 2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI MSX2/ROM/価格未定
	●エストランド物語(仮称)　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●信長の野望・戦国群雄伝　光栄 MSX2/メディア未定/価格未定
	●D.C.コネクション　リバーヒルソフト MSX2/2DD/9,800円(予価)
	●メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円

もうすぐ発売!

ソフトスタジオWINGの怪奇アドベンチャー『怨霊戦記』(写真左)がいよいよ発売目前なのだ。このゲーム、幽霊だの悪霊だのが出没し、ゾッとする場面の連続。これから暖かくなることだし、怖いもの見たさにお試しあれ。さてこちらはロールプレイングゲームの期待作、ボーステックの『ファンタジーⅢ』(写真右)。このシリーズのなかでも最高の出来とか。楽しみだね。

⬆ゾクゾク、ワクワクしてちょうだい。

⬆グラフィックを大幅に改良したのだ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

MSX SOFTWARE REVIEW

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!!

明かるいオカルトの世界へようこそ!?

エグザイルII

世界各地を冒険してみたい! そんなとき、このゲームをプレイしてみてください。きっと、ハイになれますぜ、へへ。

みなさん、こんにちはです。私の名前はロンドン豊丸といいます。

……あっ、また私のワープロに誰かよけいなコト書いてるし。まったく、これだから編集部にいると油断もすきもないんだよなー。

あ、どーもお騒がせしてすいません。私、今月のレビュアーを務めさせてもらう小林です。編集部ではなぜか"ロンドン"というヘンな名前で呼ばれていますが、いつのまにか自分でもそう呼ばれるのに抵抗がなくなってしまいました。でも、他の編集部の人も私のことをロンドンロンドンと呼ぶようになっているので、困っています。

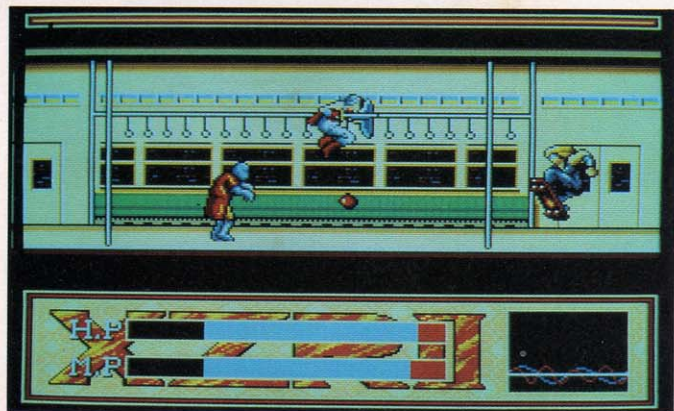
豊丸だよーん。ぽよぽよ。

ああっ、また書かれているっ。なんか最近、この私にまたヘンな名前をつけようという不穏な動きがあるみたいです。その名前は、そのテの方面では有名な人らしいんですが、私はよくわかりません。

「やあ、ロンドン改め豊丸くん」

なんですか、その豊丸ってのは。

「おまえはこれから豊丸なの!」

あのね、これ以上変な名前つけないでください。もう。

⬆現代のマンハッタンでは、スケボー野郎やゾンビと、地下鉄で戦ってしまうのだった。

さっきから脱線ばっかりしているので、さっそく本題のレビューにはいりましょう。今回取り上げたのはアクションRPGの『エグザイルII』。"XZR"、と書いてエグザイルと読むのがイキですよね。

このエグザイルの雰囲気を一言で表わすならば、アヤしげな匂いがぷんぷんとしたミステリアスなゲーム、と言ったところ。

とにかく、物語が中世ペルシャのイスラム世界を舞台にしたところからしてアヤしい。だって、イスラム教世界を舞台にしたRPGなんて今までありました? 中世ヨーロッパのファンタジーRPGが多い昨今、この設定はいやでも目だちます。それにイスラムって、禁断の聖域を思わせる、いかにもアヤしい土地柄ではないですか。

マギックがど派手!!

私は恥ずかしいことに、中盤戦になるまでマギックの存在をじつは知らなかったのでした。うう、これさえ早く知っていれば私だってもっとスムーズに進めたのかもしれないのに。

このマギックというのはRPGでいうところの魔法みたいなもの。でもこれ、最初の頃はまったく使えない。マギックを使うより、剣で戦ったほうが効率がいいのです。しかし、いったんレベルが上がっていくとすごいのなんの。とくに全体魔法がオススメで、2段階以上のパワーアップはスゴイ! 後半はマギック攻撃に決まりですね。

へっへっへ、一本、どうです?

ブラックマーケットや、アクションシーンで手に入れることのできるドラッグ。これがあるとないとじゃ全然違う。体力が回復するヨポや、攻撃力と防御力がアップするLSDやハシシなど、その効き目はさまざま。ただ、効果も抜群なんだけど、そのぶん副作用もでかい。なかでも自分の能力値が最高になるジムソンウィードというドラッグは、その薬の効果がきれると即死してしまう、とんでもないものなのです。

⬆ほら、ヤバそうなブツがここにはいっぱい。

悪の(?)首領

ギリシャ

⬆ここは今、バッカスの祭りの真っ最中で、男も女も裸で踊っている。きゃー！

日　本

⬆白い雪が美しい、ここは日本。全6ステージの中で最もきれいなところですね。

つまりこのゲーム、典型的なオカルトだと思うのです。設定がまずトンでいて、シリア砂漠からスタートしたはずなのに、ステージが進むとインド、日本と舞台が目まぐるしく変わる。最後には時代を超えてマンハッタンや過去のシリア砂漠に飛んでいく始末。

でも、これだけ舞台が変わっていくのにあまり違和感が感じられないのが不思議。この不思議なところがオカルトしているといったゆえんなのです。

不思議といったら登場キャラクターもそう。相棒のユーグや真言密教の仁寛、数学者のソクラテスなど、いずれも実在した人物をアヤしいキャラクターとして登場させています。だいたい主人公のサドラー自体、イスラム教異端派アサシンの首領という設定で、正体がはっきりとつかめない。

で、アサシンについては私もちょっと興味のあったことなので、資料をあさってみました。……アサシンとは、イスラム正統派の要人を抹殺するために結成された特殊な一派のこと。麻薬のハシシを常用し、恐怖を鈍らせて暗殺を遂行する殺しの集団です。俗っぽく言えば、シャブ漬けの、殺しをへとも思わないプロの暗殺者たちなわけですな。この、どっちかというと悪者のイメージが強いアサシンたちが主人公、というのもオカルトっぽくていいんですよね。

でも、実際のプレイは、複雑なことを考えなくても十分楽しめるんです。これはゲームのシステムがすぐれていることもあるでしょう。ステージごとに謎が完結しているうえに、RPGシーンでは人と話をするだけで話がサクサク進む。これぐらい気持ちよく展開していったほうがプレイヤーとしてはありがたいと思います。

中でも私が気に入ってるのが、浮遊感覚あふれるアクションシーン。剣での戦いが中心になるのも雰囲気がでてるし、各ステージごとのボスの豊富さもすごい。ただ、マップの中にはたまに意味もなく広いものがある。それに、レベルアップの幅をもっと細かく設定して欲しかった。ああ、あと、シナリオで伝えたかったことがゲーム上ではきちんと表現できていないんじゃないかな。それができればオカルトっぽさがもっと全面に出せたと思うんだけどなあ。

評/ロンドン小林
（わりとただのバカ）

ロンドンはチェックしています、ふふふ

店員さんにもお国がらが反映されてるの

いつもお世話になっているお店、その店員ひとりひとりにもその国、その時代ならではの設定がされていることに、気づきましたか？　服装や顔立ちはもちろん、日本ではブラックマーケットが"薬味屋"になっていたり、武器屋が現代のニューヨークで骨董品店に代わっていたり（サドラーの使う剣や盾は現代兵器に比べれば、骨董品だもんね）と、なかなか芸が細かいのだ。

インド

ギリシャ

日本

マンハッタン

けっこう演出がきいてるんだよね

⬅再会を喜びあう王子とミレーユの姿。サドラーの顔が崩れているのに、注目！

⬆本当は、ミレーユが立つアニメーションがあるのだ

前作にくらべ、『エグザイルII』は細かい演出に力をいれています。なんと、シナリオの要所要所ではかならずキャラクターのアニメーションがはいっているんです。

たとえばステージ3のインド。ここで、サドラーはラーマ王子の恋人、ミレーユを助け出すといった場面があるんだけど、倒れていたミレーユが起き上がって、お礼をしてくれるのです。アニメーション！　と大きくうたうほどではないにしろ、こういう細かい演出がプレイヤーをのめり込ませる大事な要素だと思うんです。ラストの回想シーンも泣けます。

10段階評価

	ロンドン	曾良豆	牛&林
第一印象	8	7	7
操作性	8	7	8
グラフィック	8	6	9
シナリオ	9	8	9
お買い得度	9	7	8

ゲームの基本は演出なのだあ〜！

サイオブレード

嵐のようなアニメーションと"アイポイントカーソル"という新システムをひっさげて登場したアドベンチャーゲーム。さてその仕上がりは？

⬆この人たちカッコイイのに、わりと出番が少なかったよね。好きだったのになあ。

最近、映画を観にいっていますか？ 私けっこう映画好きでよく見に行ってたんですがね、近ごろとんと行かなくなっちゃったんですよ。つまんないでしょ？ 映画。どうしたんでしょうねぇ。そういえば日本映画を復活させるにはどうしたらいいのか、っていう番組をテレビでよくやってたなあ。みんな映画嫌いになったのかな。

でも、本当は映画はあまりかわってなくて、観客の映画に対する見方が変わっちゃったのかもしれないな。だってそうでしょ？ むかし面白かったゲームがいまはつまんないっていうこと、よくあるもんね。単に映画に飽きちゃったってことなのかなあ……。

ところでパソコンゲームのアドベンチャーってジャンルは、いまだ映画を目標としてるんだよね。『ジーザス』とか『スナッチャー』とか、それからこの『サイオブレード』なんかがそうだと思うんだけど、どうなんでしょうね。このままいくと映画と同じ道を歩むことになるんじゃないかな。もちろんコンピュータとフィルムというメディアの違いもあるし、観客（ゲームプレイヤーのことだよ）と作品とのかかわりあいかたが違うから、いちがいにはいえないとは思うけどね。

さて、本題にはいって『サイオブレード』のレビューを始めることにしましょうか。このソフトのひとつのウリである、全編アニメーション。これはすごい！ ほんとに全部動くんだもん、アニメパターンを書いた人の苦労をかんがえるとツーンと気が遠くなるほどだ。アニメ部分は完全にスムーズな動きを再現しているとはいえないんだけど、魅せるところはちゃんと魅せてくれるし、ツボはキチンとおさえていると思います。ゲームのあちこちで、アニメーションをここまで徹底していると、かえってすがすがしささえ感じられる。たまには、こんなこだわりもいいんじゃないかと思います。

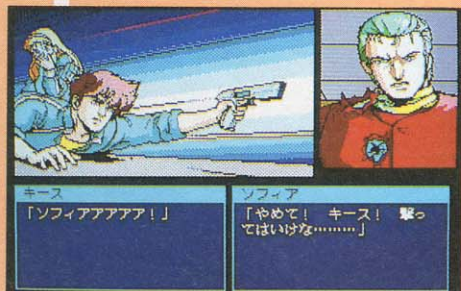
もうひとつ忘れちゃいけないのが"アイポイントカーソル"だ。こいつがなかなかいいんですよ、マウスをスルスルッと動かして人差し指でポチ。これだけで部屋の中に入ったり、エレベーターを操作したりできるってことはかなりの快感だった。特に一番最初のシーンで、キースがセプテミウス号の中をうろうろする場面では、すっかり主人公になりきってしまったのだ。壁のボタンを押すとエレベーターが上のほうからおりてきて、ドアがスルッと開く。中に入って4Fを押すとランプが点滅し、かなりのスピードで窓の外の風景が流れてゆく。どう、いいでしょ？ セプテミウス号の事故原因の究明という、わりと真剣に取り組まなければならない任務なのに思わずくつろいじゃって、こんな船がほしい、なんてわがままなこと考えたりしたのだ。

冒頭でアドベンチャーゲームが映画を目標としているって書いた

これがオススメ アニメーションシーン

アニメーションは、少ないパターンを効率よく使えるか、またタイミングとサウンドをうまくからめてゆけるかによって決まる。ここに掲載したシーンはどれも秀作だ。とくとご覧くださいませ。

⬆これがウワサのアンドロイド、こわ〜いジーンさんだ。

⬆ほら、ほら〜っ！ この目がいやなのよお〜っ！

⬆炸裂するピストル！ アーサーの服に穴が！ しかし……

⬆スイッチを入れると、くるくるくる……。きもちイイーッ。

⬆ちょっとギコチない動きだけど、キースとソフィアが走る！ このスピード感がたまらないのだ。

けど、この〝アイポイントカーソル〟は、映画にはないもの、つまり作品とプレイヤーとのアクティブな関係(うひょひょ)をめざしたものといえるだろう。自分で話しかける相手を選び、何を話すのかを決める。どこに移動するか、何を取るか、何に触れるか、これらすべてがプレイヤーにまかされているアドベンチャーゲームでは、いかに自由にふるまえるかが重要なカギになってくる。その点で、この〝アイポイントカーソル〟はとっても良いんじゃないかな。例のシューティング面もかなり臨場感があって、研究所の警備員との撃ち合いのシーンではドキドキしちゃったしね。

しかし！ しかしだよ！ なぜか物足りない、なぜかひっかかる、なーぜか欲求不満になっちゃうのよ、これが。いったいどーしてなのか、何がいただけないのか。

そーなんです、演出なんです。何がいただけないかって、あなた、ゲームのテンポなんですよ。どこにいってもアニメーションするもんだから、ディスクアクセスの時間が長い長い。せっかく盛り上がっているのにロード待ちの時間が長くて、ちょっとまだるっこしいのだ。アニメーションなんて必要なところだけでいいんじゃないのかなあ。最後のとってもキンチョーする場面で、船内をあっちこっち行き来しなきゃいけないのに、セプテミウス号のエアロックに入ってドアを開け、キャサワリーのエアロックに行ってまたドアを開けるなんて、やってられませんよ。せっかくの気分がそがれてしまう。

もちろん、この程度なら許せる範囲だと思う人もたくさんいるだろうけど、でもやっぱり、せっかくいいシステムと力のこもったビジュアルなんだから、もう少し演出にも気を配ってほしかったなあ。たとえば、最後のシーンでは直接部屋にいけるようにするとかね。これだけでずいぶんテンポが良くなると思うんです。やっぱりT&Eさんなんだから、これくらい期待してもバチあたりませんよね。

制作者に見てほしいところと、あまり見てもらわなくてもいいところがあるように、観客(つまりプレイヤー)にも見たいところと、あんまり見たくないところがあるんです。そういう配慮ってアドベンチャーゲームでは特に重要なことじゃないかな。テンポよく、観客を飽きさせずにストーリーを展開する。その点、映画は魅せることにかけては、何十年もの先輩。やっぱり見習うべきなんでしょうか。どうも最近の映画のことを考えると、ちょっと心配になってくるんだけど、まあ、ゲームと映画は違うものだから余計な心配をする必要はないかもね。

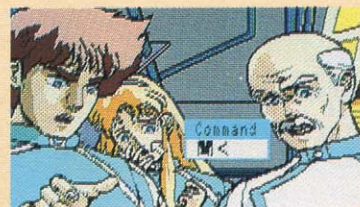
以上くどくどと書いてきたけど、サイオブレードはなんだかんだいってもパワフルな作品だ。それに制作者のゲームに対するこだわりと熱意がひしひしと伝わってきて、いい作品だと思ったのだ。実はですね、正直なことをいうと、デキがいいのでかえって文句をいいたくなった、そんなところなんですよ。しかし文句だからといって聞き流してもらっても困るんですが……。とにかくついワンパターンになりがちなアドベンチャーゲームに、こういった新しい試みに取り組んでくれたことだけでも十分価値のある作品ですゾ。

評／曾良豆（塩豆専門家）

アイポイントカーソルの妙

あっちこっちに動かして、ボタンをポン、ポンと押してみる。これだけで楽しい〝アイポイントカーソル〟だけど、どうして今までなかったんだろう。ちょっと考えればすぐに思いつきそうなものなのにね。もう少しいろんな反応があるとよかったんだけど、まあ、欲張らずにこの〝アイポイントカーソル〟を楽しんでちょうだい。

⬆⬅みんな一度はやってみたことがあるでしょう？ これ、素直に白状しなさい。

⬆ちょっとここは苦労しました。でもスリルがあってよかったゾ。

⬆映画『エイリアン』では、ドクター役の人がアンドロイドだった。でも彼は違うのだ。

こんなものいらない？

アニメーションするのはいいんだけど、やっぱりねえ、もう少しパッパッと移動できないもんでしょうか。特に最後の○○○と対決する場面で、セプテミウス号とキャサワリー号をウロウロするでしょ？（え？ しない？ でもボクはわかんなかったから、ウロウロしちゃったの！）あのエアロックを行ったり来たりするのが苦痛だったのよね。で、右端にマップが出てたから、あそこにカーソル持っていってボタン押すと行けるんじゃないかなあ〜って思ったんだけど、もちろんダメ。ちょっとシクシクしてしまったのだ。

⬆これはセプテミウス号のエレベーターだ。かなりのスピードで動くぞ。

⬆セプテミウス号側のエアロックだ。右の装置を操作するとドアが開く。

⬆キャサワリー号側のエアロック。左にあるドアはずいぶん頑丈そうだね。

⬆この検問のおじさん、ちょっと動作がのろいのよね。顔もヘンだしさ。

10段階評価

	ロンドン	曾良豆	牛&林
第一印象	7	8	7
操作性	9	8	7
グラフィック	8	9	8
シナリオ	7	7	8
お買得度	7	8	7

あふれんばかりの麻雀天国的遊技さ!

今夜も朝までパワフルまあじゃん2

麻雀ゲームは数々あれど、これほどジョイフルでエンターテイメント性に富んだものはなかった。よし! では対談でレビューだあ。

砂車牛吉(以下牛) こんにちは。
フォーマット林(以下林) こんにちはー。ぴろぴろ。
牛 おいおい、今月はただでさえスペースがないというのに、そんなくだらないこといわないでくれ。
林 うん。じゃあ、さっそく本題に入りましょう。
牛 今月はデービーソフトの『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』を、編集部の麻雀野郎がレビューいたしますのですざます。
林 そうなのココロ。
牛 ほんじゃ、真面目に話を進めていこうかしら。林はさー、麻雀やり始めたのはいつごろから?
林 はい、MSXマガジンです。
牛 おい、電話なんか取るなよ。
林 わかりました。始めたのは、忘れもしない、小学校2年生の正月です。家族麻雀でメンツが足りなかったので、なにげなくやってしまったのが運のツキでした。
牛 あっしも尋常小学校のときにやったのがきっかけ。両親が好きだったからスンナリなじみましたね、〝あさすずめ〟というやつに。
林 それからはもうドロドロ……。
牛 同上。
林 じゃ、ゲームの話をしましょう(力まかせ)。
牛 うへー、強引! でも、強引なのって好きだから、まぁいいや。
林 長いタイトルだけあって(?)、中身もギッシリっていう印象だね。
牛 うん、これまでの麻雀ゲームとはひと味違った演出がほどこされていて、楽しいんだわ、これが。
林 4本入ってお値段そのまま!
牛 そうそう、そんなカンジがする。それぞれのゲームもしっかりしているしなあ。
林 うんうん、決して寄せ集めなんかじゃなくて、1本1本がどれも十分に遊べる水準に達していると思うのですよ。ほんとに。
牛 ありがちな言葉だけど、エンターテーメント性に富んでるよね。

シーズンによって変わるタイトル画面。アラザシがかわいい!!

まずは自分の顔と名前を登録するのだ。

でたらめさがうれしい(?)ボケクイズ。

フォーマット林の これが好き!

4つのモードはどれもよくできているんだけれど、どれが一番好きなのか? といわれたら、ボクは迷わず〝ノーマル麻雀〟を選んでしまいます。

ほかの3つのモードがどれも華やかで明かるい内容なのに、なんで〝ノーマル〟がいいのか? と不思議に思う人も多いだろうが、ボクがあえてこのモードを選んだのはなぜなのか。ホントは〝エキサイト麻雀〟のほうにしたかったけれど、面と向かって書くとスケベだと思われそうで恥ずかしいからなのかな? 違うー!! そいつは違うんだよシンディー。ちょっと大ゲサに言えば、ノーマル麻雀に〝麻雀の神髄〟を感じ取ったからなのだ。

このモード、一見するとフツーの麻雀ソフトと何ら変わりはないんだけれど、実際にプレイしてみるとなにかが違う。そいつはなんだ? そう、これまでの麻雀ソフトにはなかった臨場感がひしひしと伝わってくるんですよ。徹マンをしているときのあの緊張感と倦怠感のあいだの微妙なバランスを、このモードは見事に再現しているように思うんです。だまされたと思って、一ぺんやってみてよね。

アフター5の雰囲気いっぱいだぜ。

お手軽プレイが魅力的っ!

テーブルゲームの最高峰である麻雀も、初心者にとっては複雑なルールが悩みのタネなんだよね。一度覚えてしまえばもう絶対に病みつきになっちゃうんだけれど、とっつきにくいところがあるのも事実といえば事実。

そんなアナタのために、かどうかは知らないが、この〝ぽこ麻雀フェステバァ〟は、誰でもお手軽に楽しめるように、3枚ずつ3つの組をつくる絵合わせゲームっぽい内容になっているのだ。メルヘンチックな〝うってぃ・ぽこ〟のキャラクターたちがお相手してくれるし、こいつはおすすめできますよ。

対戦の前のデモもキュートでいいなあ。

〝ドンジャラ〟のノリで遊べてナイス。

エキサイトまあじゃんの美女。うふふ。

この清一麻雀は大味ですげーんだぞ!!

牛　麻雀ゲームってさ、よくウラでインチキとかしてるヤツってあるだろ。ただ単にツモのヒキの良さだけで、雀士の強さを設定してるとか。そういうのってイヤだよねえ。つまんないわ、絶対。
林　でも、いくらインチキをやっていたとしても、それに不自然さがなければかまわないと思うよ。インチキしてるっていえば、このソフトだって相当なものだけど、それがちっとも流れに悪い影響を与えていないので、ごく自然にプレイできるんだよね。
牛　まぁ、そうかもしれない。現在発売されてる麻雀ゲームなんて、全部インチキしてるんだよ、多かれ少なかれ。このゲームはまだまだいいほうだ。プレイヤーがドドーンと高いテをアガった直後とかには、いきなりすごいテでしばしばアガるくらいだから。
林　それよりボクがこのソフトで感心したのは、麻雀をじつにうまくコンピュータソフト化しているところなのだ。これまでの麻雀ソフトって、どうしても人間相手にやっているときほどの盛り上がりがなかったけれど、『パワまー2』は理屈抜きで“麻雀”を楽しむことができるのだ。
牛　とくにノーマル麻雀は、まるでじっさいに徹マンしてるみたいだし。相手の表示の仕方もソレッぽくてモダンだなや。なんだかんだいって、よくできてるなー、っていうのが私の素直な感想でい。
林　同感だよーん。
牛　いきなりナンパになるなよー。そんなこというと、あっしもナンパになっちゃうからーん。
林　そいつはとってもいいコトなのよよよよよん。
牛　よく「勝つぞ勝つぞ」ってことしか頭になくて、麻雀というゲームを楽しんでいない人とかいるでげしょ？　それって馬鹿げてみえるのよ、あっしの目には。そんなに固執して麻雀してもツモはよくなんないし、テだってよくならないよ。これは63年生きてきたあっしの経験による意見さ。
林　あるある。そういうヤツがひとりでもいると、場の雰囲気もだんだん険悪になってくるしね。
牛　麻雀も柔軟な観察力と判断力が必要よの。目を血走らせんばかりにリキんで遊んでも面白くないもの。それじゃあ、行くか？（と、林のほうを見ながら、おもむろに牌をつまむしぐさをする）
林　終電までですよー、おやじ。

データ：デービーソフト、MSX2、2DD、7,800円［税別］

評/砂車牛吉(年寄りライター)
フォーマット林(雀ゴロ)

砂車牛吉の これが好き！

あっしはなんといっても“さすらいまあじゃん”がグーです。世界各国の強豪雀士を相手にゲームは展開するんですけど、まるで麻雀漫画の主人公になったような気分がするのだ。相手に読まれないように役を作り、「すいません、アガッってます」なーんてカンジで牌を倒すといったムード（あくまでもムードですけど）。たまりませーん。

あと、対戦相手のいる場所への移動時にする、すごろくのようなゲームも見逃せません。役指定麻雀や役満麻雀、ボケクイズなど、緊迫した戦い前の小休止的な役割を持っているのです。

で、つい先日徹夜でプレイしたんですわ、このさすらいまあじゃんっていうのを。いやあ、まいりました。しらないうちに午前3時ですよ。あっしみたいな年寄りでも思わず徹夜してしまうほどゴージャスでシャンでエレガント、それでいてナーバスかつクリスピーな仕上がり（←知ってるヨコモジを全部さらけ出す牛吉）。若いころを思い出して、ハッスルしましたわ。こういう感覚を味わえた麻雀ゲームって、なかったから、とってもうれしかったです。感涙！

イベント盛りだくさんでアキないの。

さすらいまあじゃんのボス。強い……。

人間はエッチな動物なんだねー

そもそも人間とは、エッチな動物であると、思うのです。もちろん老若男女通じてですよ。とくに女性の裸体への関心にはすさまじいものがありまする。あの、シークレットかつミステリアスな、洗練されたフォルムには、なんともいえない魅力が隠されているのではないでしょうか。そうでしょ？　やっぱり。

ここで紹介した“エキサイトまあじゃん”はまさしく、万人のそんな欲求を満たしてくれるのです。まあ、ありがちな“脱ぎ麻雀”といえばそれまでですけど、パワフルづもなどのスパイス的小技が利いてるのですよ。もちろんゲーム自体のデキも良好で、展開も小気味よいので、ボリューミーでダンサブルな麻雀を満喫できるのです。

目的のある人間って、強いんだわ

10段階評価

	ロンドン	曾良豆	牛&林
第一印象	8	8	8
操作性	7	8	7
グラフィック	7	7	8
シナリオ	8	7	7
お買い得度	7	7	8

BHS大賞授賞式なのだ!!

MSX MAGAZINE
BHS AWARD·1988

3月3日ひな祭りの日に、MSXマガジン、ログイン、ファミコン通信3誌合同のBHS大賞授賞式が行なわれました。会場はアスキーのご近所、青学会館。当日は各賞を受賞したソフトメーカーのかたがたがずらっと勢ぞろいしてなかなかの盛況ぶり。メーカーのみなさん、お忙しいところほんとうにありがとうございました。おかげ様で、授賞式をとどこおりなく終えることができました。豪華(?)な料理あり、クイズあり、ビンゴあり、と盛りだくさんなその全容をお伝えしちゃいます！

終始なごやかな雰囲気のもと、このBHS大賞授賞式は行なわれました(と書いておきます)。会場となった青学会館は、キリスト教式の結婚式場としてつとに有名(ちなみにMマガの小島編集長もその昔、ここで結婚式を挙げたそうだ)。

ふだんはよれよれのシャツとジーパンで出社する編集部の面々も、この日ばかりはブレザーやスーツでビシッ(?)ときめてこの式にのぞみました。なかには前の日にあわてて買いそろえた人も……。

で、式のほうはアスキーの塚本副社長の挨拶で始まり、それから各賞の発表、表彰へと進んでいきました。BHS大賞１位から５位を受賞したメーカーの代表のかたには、小島編集長が賞状や楯を直接手渡し。表彰されたメーカーのみなさんは壇上でちょっぴり照れくさそうでしたよ。

もちろん数々のアトラクションもめじろ押し。ウルトラクイズもどきの○×クイズと、ビンゴゲームでは、賞品欲しさからか皆さん我を忘れて熱中してたみたいですね。でも、〝ビンゴ〞になった瞬間の

←おニューのイタリア製スーツでキメた小島編集長。

←おなじみの田中パンチ。彼は替え歌を唄ったのだ。

イースII

日本ファルコム社長の加藤さん(写真右)。

いつも美しいコナミの紙尾さん(中央)。

ひたすら食欲に走る本田(中央)。

料理が出てくるのをうつろに待つ人々(!?)。

激ペナ

この人が司会のおねえさんだ。

受賞したソフトをビデオで紹介!

あの笑顔っていつ見てもいいもんだ、うん。

いつになく緊張気味のMマガ編集部員も、メーカーのかたに名刺を配りまくる者、日ごろの栄養不足を補うためかひたすら食べ続ける者、歌をうたう者、と十人十色。でも、あのプリンはおいしかった。

最後に小島編集長が、〝来年の授賞式は赤坂プリンスホテルでやるぞ!〟と宣言。うそかほんとか知らないけど、いまから楽しみにしてようっと。

というわけで、春らんまんの1日は無事に過ぎていきました。

○×ゲームに興じる人々。編集部内の話題を問題にしたのです。

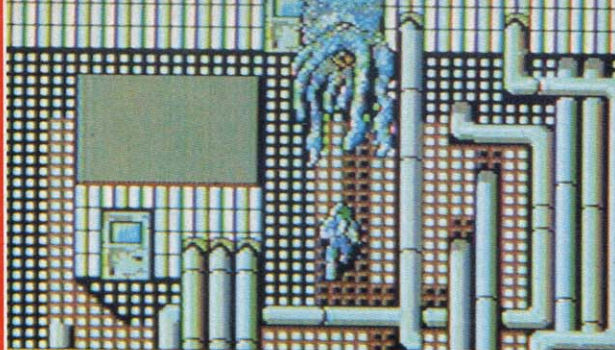
ビンゴゲームに夢中になる人々。いつやっても盛り上がるのだ。

FUN FACTORY

好評発売中！

X2 3.5"2DDディスケット
RAM64K以上
AM128K以上　¥7,800
格は全て税抜き価格です

C-88版も4月下旬発売！
制作…株式会社 ファンプロジェクト

だ悪夢から醒めてはいない…

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える"黄泉路"の恐怖――そして、その影に立つ謎の男…。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

© FUN PROJECT ,INC.1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

推論型人工知能搭載

雀豪 1

▶人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。▶見やすい4人囲み方式を採用。▶そのほか機能満載。オプション機能として＊半荘獲得得点ベスト／ワースト10、役満記録(20回分)、個人記録一覧表。サウンド機能のON、OFF。＊オープン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用意。ディスク内には30人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位から30位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

好評発売中

MSX2
(3.5FD 2DD VRAM128K以上)
¥7,800
※表示価格は全て税抜き価格です

謎の魚に挑戦！

釣りキチ三平 釣り仙人編

日本から遠く離れた国に釣りの奥義を極めた老人「釣り仙人」がいた。その仙人は、自然ではありえないような釣り場を作り諸国の釣り自慢の挑戦を受けていたが、未だ誰一人としてこれに勝ったものはいないという。それを聞いた我らが「三平」が、いま仙人に挑む！
完璧ともいえる魚の動きに楽しいゲーム性を加味した全く新しいフィッシング・ゲーム。

4月上旬発売

MSX2 対応2メガロム
¥8,200
※表示価格は全て税抜き価格です

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

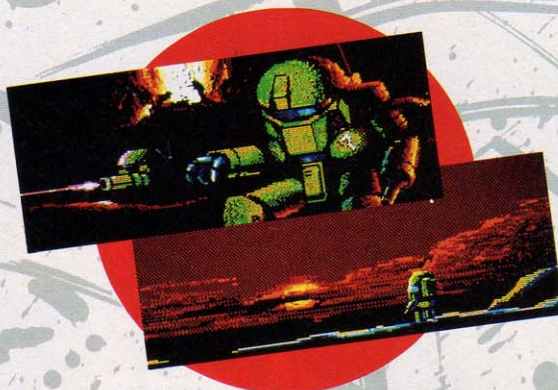
THE KNIGHT OF IRON

MSX2版

1 SCENARIO
"新兵器"
「あれは反乱軍のA.D.(ARMED DEVICE)か? 違う、でかいぞ! 奇襲だ、配置につけ」あわててA.D.に乗り込む兵士達のそばで、敵弾炸裂……。

2 SCENARIO
"突破"
敵の新兵器F.A.T.の出現で、我が方は撤退を余儀なくされた。孤立したクラウス中隊を支援すべく、本体は敵包囲網を突破せよの指令を送る。

3 SCENARIO
"拠点防衛"
A.D.による空挺降下作戦開始。シューターのハッチが軽い機械音とともに開き始める。カーゴ室には眼下の大地の光が広がってゆく。

4 SCENARIO
"幻の市街戦"
我が第34戦隊は連勝を重ねていた。ひょっとして大尉以上の昇進をのぞめるのでは…。しかしそんなうわずった気持ちが、悲劇を生んでしまうとは…。

●8章のシナリオをこなしながら歴史を作り上げる"トータルキャンペーンシステム"導入。
●勝つことが必ずしもゲームを進行させる鍵とはならない意外性にあふれた展開。
●6方向スクロールヘクスマップを採用。広がりのある世界が、迫力の臨場感を演出。

開発:NCS
★MSX2版(3.5"2DD) ¥6,000

画面写真はPC-8801版です。

5 SCENARIO
"拠点攻撃"
ミスにより犠牲をだしてしまった私は少尉へと降格。しかし勝利の女神はまたも私に微笑んでくれたのだった。「ハンス二尉、前方に敵の中継基地だ!」

6 SCENARIO
"奇襲"
ついに我が方にも、頼れる新A.D.が配属されることになった。そしてその緒戦は思いがけない場面でくりひろげられる事になる。

7 SCENARIO
"計略"
戦いは時に、思いもよらぬ奇策を考えつかせる。囮による敵部隊揺乱作戦は、部隊内に波紋を呼んだ。

8 SCENARIO
"総力戦"
敵主力部隊との正面衝突の日がやってきた。フィフティフィフティの勝負の行方が、この国の未来を決めるのだ。

壮大。全8章の世界。

いつはてるともなくバッカス半島をおおう独立戦争の戦火。終結の日は、アナタの知力と指導力にかかっている。
新兵器を駆使して、熱い戦いを勝利へ導こう!

4月末 ソフトベンダーTAKERUより登場!!

SFウオー・シミュレーション&ロールプレイング

WARNING

ウオーニング

絶賛発売中

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

●MSX2・3.5"2DD
●TAKERU価格¥4,900
©コスモスコンピュータ

パワフルまーじゃん2 データ集・発売中!!

●MSX2・¥2,600
企画開発：dBソフト

パワフルまーじゃん2用のデータ集ソフトなのだ。新しく女の子のデータを8人も収録しているんだよ！このソフトでまたまたパワフルまーじゃん2が楽しくなってしまったネ！

内容満載

サイオフレード・名古屋弁ヴァージョン

●メッセージを総て名古屋弁に変更し、地上シーン1を実際にプレイ可能です。

ディーヴァ2"アスラの復活"(ディーヴァストーリー8)

●連載読みもの。アニメーションとグラフィック、そしてBGMもバックに入っていて、臨場感溢れるものになってます！

ハイドライド3・データメーカー

●S-RAMの内容を簡単に書き換えられるソフト。これによって、君の希望通りのキャラが簡単に作成でき、マップ上の位置も自由に設定できる!!

ハイドライド3・海底マップ大公開(PC98SV版マップをコンバート)

●PC98版スペシャルヴァージョンにて、新たに設けられた海底マップを、MSX2の画面上で再現してしまうのだ！

最後まで見せます。レイドック2・アニメシーン(MSX2でもOK)

●NO1に収録した以降のアニメシーンを、エンディングまで公開！

スプライトエディター

●ピクセル3のスプライトエディター。

スプライトウォーカー

●君がスプライトエディターによって制作したキャラを、簡単に動かせるソフトです。

超㊙新作情報"アンデッドライン"

●夏発売予定のT&Eの新作MSX2ソフトを初公開！

実録・ソフトウェアハウス

●T&Eソフトの一日を、デジタイズ画面と共に、まじめに紹介してまーす。

不可思議回路(読者の広場)

●いわゆる読者の広場でーす!! 編集後記もありまーす。

第2弾 T&Eマガジン ディスクスペシャル

日発売予定

●MSX2/MSX2+・2DD(2枚組)¥2,600
●発売元：ブラザー工業タケル事務局

brother

パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越店	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

戦争につけるクスリはない。

地球平和のためならば暴れることも正義となる

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」──'89年4月、宣戦布告

一度、火の着いた戦争は止められない。全てが燃え尽きるまで。
コントラは本能を目醒めさす導火線と、
それを鎮めさせる舞台の、両面の危険性をはらんでいる。
どちらも、アブナイ…………

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に

GAME ARTS

ふっ……
またせたな

MSX2版自己中心派2
いよいよ発売だぜ……

キャラクタ麻雀ゲーム
第2弾

ぎゅわんぶらあ
自己中心派2
自称!強豪雀士編

4月21日(金)発売
MSX2, MSX2+ 対応
標準価格6,800円
標準価格に消費税は,含まれていません.

■さらにタコ度アップのシリーズ第2弾! さてそのキャラクタは?
・勝ち過ぎの金蔵 ・全自動の狼 ・ブラックザンク ・クララ
・カリフォルニアレディー ・ソニー君 ・かおりちゃん ・森田健作
・バッドハンド ・献血のお由紀 ・ヤーメネータ ・ハルタン星人
・哭きのカバ ・E.T. ・片ちん大王 ・ババプロ の16人.

■吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能),初心者向け指導モード,オープンモード,オートモード.
■ジョイスティックまたは,ジョイパッドだけで操作できます.
■♪FMPACを使用するとコミカルな効果音,オリジナルBGM,さらにロン,チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます.
■「ぎゅわんぶらあ自己中心派」,「自称!強豪雀士編」を併用すると,タコ討伐戦,28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます.

——お知らせ——
長い間,品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が4月21日(金)に少数限定販売されることになりました.最後のチャンスですのでおみのがしなく!!

株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F Phone03(984)1136

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

捏造された真実を見てはならない。世界の総てを形成したのは何者の意匠によるのか。
時代の流れは、神の意志の集成であるのか。神々こそ偉大であれ。
しかし、人の力をこそ信じたい。そして、この世界に神があることを知れ。
人と世界に依るべき真の姿が見えるか。壮大なる叙事詩。新たなる時代の叫びを聞け。

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

(ミッド・ガルツ)

MSX2+専用版・・・4月下旬堂々発売!!

ミッド・ガルツ DUAL-SIDE(MSX2+専用版3.5"2DD 6枚組)¥12800

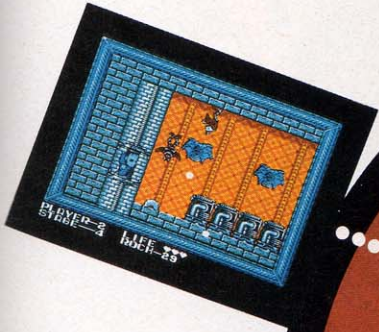
MSX2+の機能をフルに生かしたスムーズ・スクロール
高速アクセス・ディスク・システム
高細精度のグラフィック・モード使用 オール漢字表示システム
FM-PAC完全対応によるパワフルなミュージック
MSXバージョン専用にシューティング性を強化

※画面写真は開発中のものです。

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

4月10日発売
A NEW HORROR COMIC ACTION GAME
The MONMON MONSTER
正義はつらく、
時に悲しい。
コミカルホラーアクション堂々登場。
18世紀のドイツ。狂気の科学者、ヴィクトル・フラン
ケンシュタインによって、善の心を持つフランケンと
悪の心を持つメガルドが造られた。メガルドは博士
を殺し、人類を食糧にする計画を企てた。それを知
ったフランケンは人類のため、弟のメガルドを倒す
決意を固め、闘いを挑むのだった。フランケンの行
く手をさえぎるのは、入り組んだ迷路と数々のワナ。
そして、メガルド配下の手強いモンスター群……。
各ステージに隠されたアイテムを取り、進めフラン
ケン！お前の超ど級パワーアップパンチで見事メ
ガルドを撃破しろ。そして、人類の平和を守るんだ！
コミカルホラーアクションゲームモンモンモンスター
MSX 2／2+ MEGA ROM ♪ (VRAM 128K) ¥6,800
※価格には消費税は含まれておりません。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
制作スタッフ募集中！ くわしくは 03(360)3621栗山まで
※ MSX はアスキーの登録商標です。
HOT·B
製作・発売元 ㈱ ホット·ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル☎03-361-4063
総販売元 アイ·シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル☎03-361-4595
資料請求券 MSXマガジン 89-⑤

●各社続々参入予定

GUEST

- ●ナムコ/ワルキューレの冒険
- ●ブローダーバンド/ディアブロ
- ●ナツメ/三つ目がとおる
- ●ボーステック/EGGY
- ●ソニー/MSXVOICE(アカシロゲーム)

REGULAR

- ●コンパイル/スーパーコックス・デモ他
- ●ゲームアーツ/サムシリーズ・ぎゃあんぶらあ自己中心派2
- ●アスキー/MSX・マガジン
- ●徳間インターメディア/MSX・FAN

バックナンバーのお知らせ

DS #0	980円	DS #SP	3,980円
DS #1	1 980円		
DS #2	1,980円		
DS #3	1,980円	※TAKERUでも買えます	

真・魔王ゴルベリアス	7,800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

株式会社コンパイル 〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210
PHONE (082) 263-6006 FAX (082) 263-6049

のーみそコネコネ
COMPILE

Disc station ディスクステーション 初夏号

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K MSX AUDIO対応 ♪

DS #8905

4枚組4,980円

5月1日発売

1枚目/スーパーコックス
2枚目/首切り館のデモ・BIT²
3枚目/読者投稿ゲーム
4枚目/アートギャラリー大きな絵特集

グルメ・アクション・RPG

スーパーコックス

(真・魔王ゴルベリアスのパロディー)

おまけ・読者投稿第2弾

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を君は見たか？
菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。

画面は開発中のものです。

基本はたしかにアクション・ロール・プレイング・ゲームだけど、味つけが全く違う。
たのしい、のーみそぷー、かわいい、へんなのぉ、なにーこれぇ、もーばかじゃないのぉお、ぎゃはははははは、こりゃなんじゃあああああ、どかあああああん、ぎゃはははもーやめてくれえええええなどの調味料をたっぷりと使い、テレビ・タイアップ企画という人気のおかずも盛り付けて、地上MAPと横スクロールの大冒険。自分で自分をむきはじめるミカン、空飛ぶオムレツ、歩くサクランボ。とんでもない敵キャラ相手にコックのケレシスがくりひろげる爆笑アクションRPG。くるくるぽぽんの舌ざわりと歯ごたえを楽しんでください。

Oh my ガッ！

日本初だ。
テレビドラマ・タイアップ・ゲーム！
菅井きん絶賛!!

※広告に表示価格には、消費税は含まれておりません。

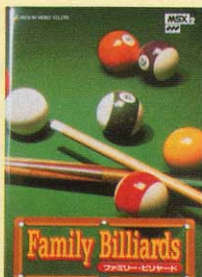
ROLE PLAYING SIMULATION GAME

ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、楽しいストーリー展開をもったトーナメント

これぞ究極の!!ザ・ゴルフ!!

近日発売
MSX 2
MSX 2+
(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■ ¥6,800

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ,ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会,国内プロ大会,世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-14

実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ———!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

はアスキーの商標です。

企画・開発・発売元 株式会社パック・イン・ビデオ

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)。
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル3F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

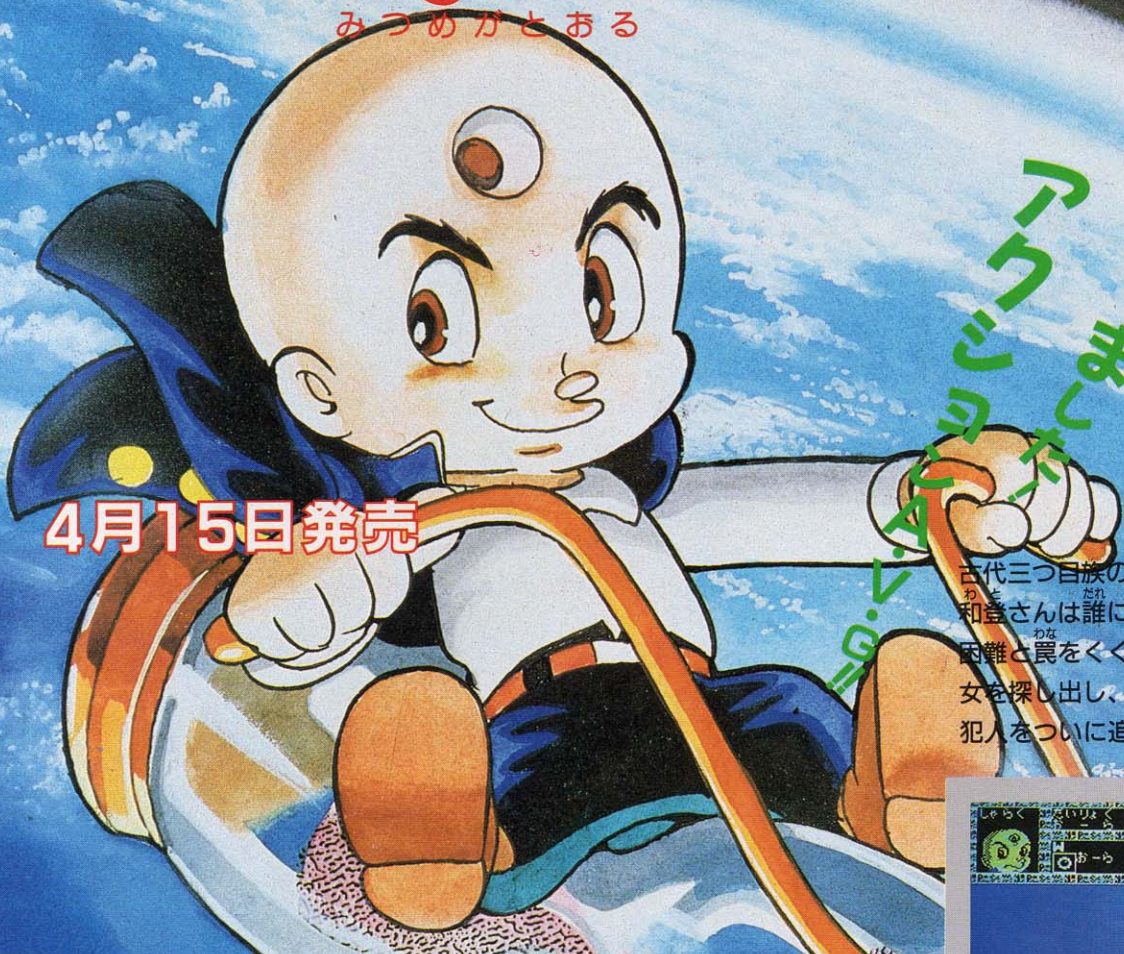
©1989 NATSUME

NATSUME
ナツメ

三つ目がとおる

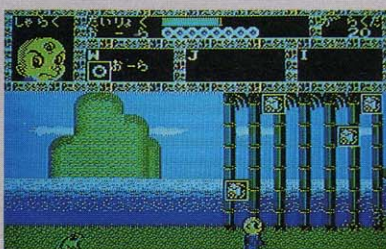
みつめがとおる

原作・故 手塚治虫

待ってました！アクションA.V.G!!

4月15日発売

古代三つ目族の謎と不思議。消えた和登さんは誰に誘拐された？数々の困難と罠をくぐり抜け写楽保介は彼女を探し出し、誘拐事件にからむ真犯人をついに追いつめたが……

ついに地下神殿に！

たくさんの情報が……

たくさんの武器を……

たくさんの敵が……

MSX 2メガROMカセット対応（1にも対応しています）

価格7,800円

※通信販売ご希望の方は下記住所へ商品名をご記入のうえ現金書留でお申し込み下さい。

ナツメでは発売のご案内や攻略法、それにタイムリープレゼントをお電話でお知らせしていますョー！

03-207-7500
0720-68-2308

NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

教科書は何も教えてくれなかった。知らないことを、知りたい。

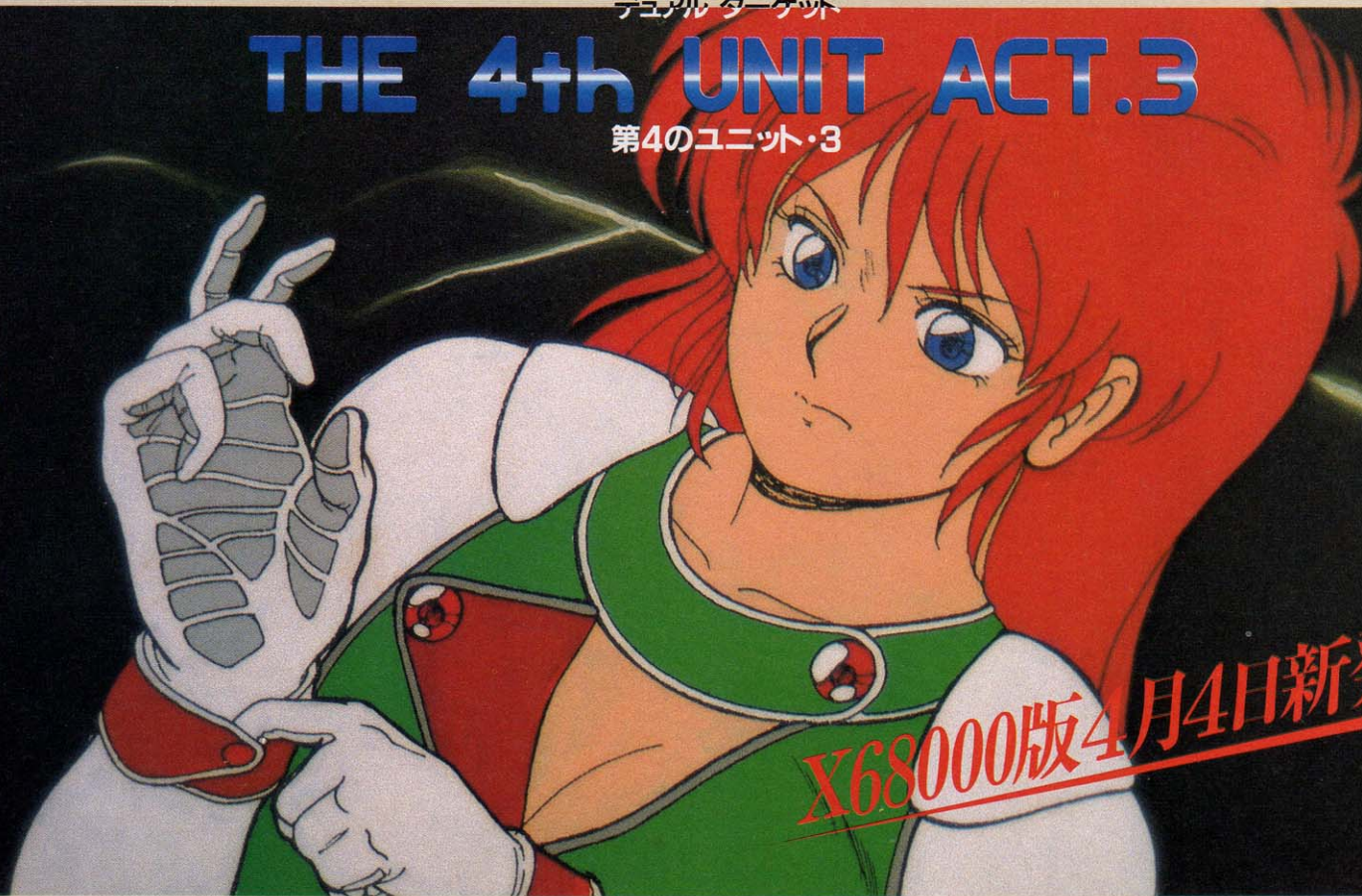
与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回りたい、と思う。誰がいて、何が起こったのか、まるで自分がそこにいたかのように、リアルに、体験したいと、思う。20世紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかったことが見えてくる。肌で感じる。知ってみると、けっこう歴史も面白い。

お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くにお取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名をお書きの上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
尚、書籍は取り扱っておりません。お近くの書店にご注文下さい。

DUAL TARGETS

デュアルターゲット

THE 4th UNIT ACT.3

第4のユニット・3

X68000版4月4日新発売

「BSはクローン兵器だ。ブロンウィンはお前だけではない」

消えた越中博士とサイコパワーブースターを追い、ブロンウィンの新冒険始まる!

新コマンド選択方式
●自分の意志を反映できる、喜怒哀楽感情モード。

大画面グラフィック
●サイズは従来の2倍!!

バトルモードも、さらにパワーUP
●攻撃場所を指定できる戦術戦闘。敵と味方の登場キャラクターで、キャラクターパターンが変化。

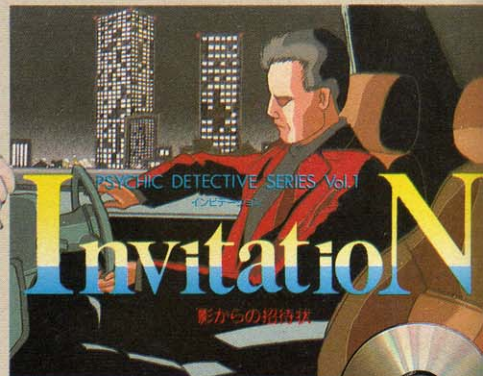
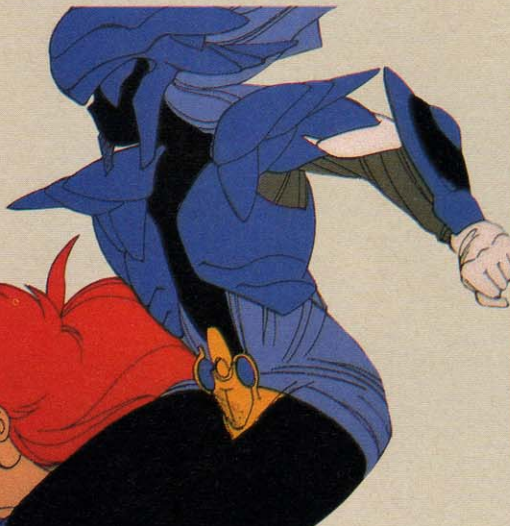
FM音源、FMPAC対応
●すばらしいサウンド。もちろん、PSGでもOK。

読みやすい、かな漢字まじりメッセージ
●しかも漢字ROM不用。

対応機種/MSX2以上 3.5インチ2DD
定価 7,800円

定価 9,800円

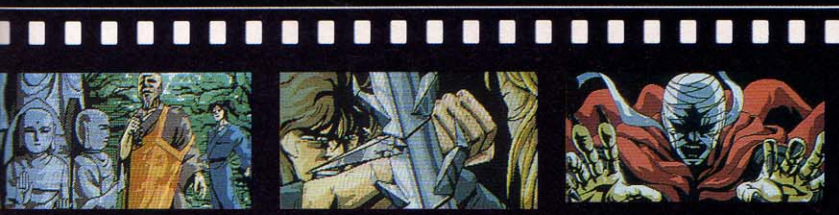
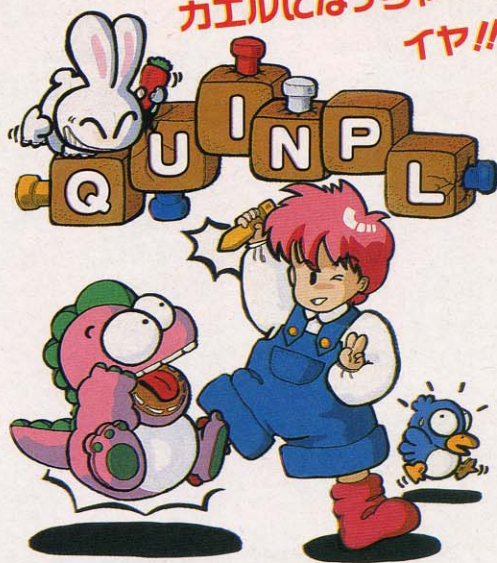
通信販売は下記へお申し込み下さい。

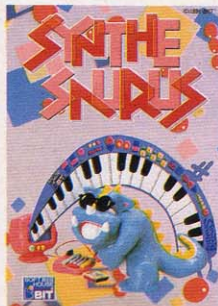
今、エンターテイメントを変えようとしている
DATA WEST
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号
(データウエストビル)
TEL.(06)968-1236

業務拡大のためスタッフ募集中

●お問い合わせは ☎(06)968-1236

プログラムの作り方が　どんどん分かる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
300種のオリジナル・プログラムが
作れる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しいプログラムが思いのまま作れる!
楽しみいっぱい!キミだけに教える300のプログラム!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
ハガキをポストへ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(200)5713(代表)

本格派時代劇怪奇
アドベンチャーゲーム

首斬り館

絶・賛・発・売・中

美味しいゲーム
クインプル

MSX2 ♪ VRAM128K
●3.5″2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応 ●1メガROM
定価¥5,800

FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

ニューシューティングの
スタンダード
ファミクル・パロディック

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応
RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集

●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈱アルゴ21
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
イーストキューブ
ヴァルソフト販売㈱
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
㈱エー・エス・ビー
エスエイティーティー㈱
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱講談社経営総合研究所
㈱国際プログラムサービス
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱シーエイアイシステムズ
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
システム総合開発㈱
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈲ジー・エー・エム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピュータセンター㈱
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェウジャパン
ソフトスタジオWING
ソフトプラン㈱
ソフト屋しゃんばら
創歩人コミュニケーションズ㈱
㈱ダイナウェア
ダットジャパン㈱
大学生協東北事業連合
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータプラザ
㈱東海クリエイト
徳間書店インターメディア株
㈱ニデコ
日本アシュトンテイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
パーソナルメディア㈱
パル教育システム
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ピーシーエー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フォトロン
富士通ビー・エス・シー
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
ブラザー工業㈱タケル事務局
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

〈1989年3月10日現在〉

※社名は五十音順です。

しろ、すべてデジタル信号でプログラムは書きこまれています。そしてデジタル化されたメディアは、オリジナルとコピーとの差がまったくありません。「レンタル及び、不正コピー」はそれをいいことに、ソフトウェアを〝打ち出の小槌〟にしてしまっているのです。

無限の夢を生み出しているソフトウェアの開発には、多くの開発費と人手がかかっています。限りある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲むような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その人たちにとって、出来上がったソフトウェアがレンタルや不正コピーをされてしまうということは、当然得られるべき利益が得られなくなってしまうということなのです。

もはや現代人にとってコンピュータは、あって当たり前のような「空気」みたいに、特別に意識しなくても暮らしのどこかで強く結ばれています。人とコンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウェアの重要性を認識していただきたいと思います。

3月10日現在、119社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い連携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです。

ソフトウェア法的保護監視機構とは?
本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の
行為の監視・摘発を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行い、ソフトウ
情報産業の健全な発展に寄与する団体です。

あなたはコピーや、レンタルを体験したことがありますか。

銀行で、駅で、天気予報で、etc…。私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウエアがなければハイテクノロジーのかたまりでしかありません。つまり、コンピュータはソフトウエアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウエアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)

PC-8801シリーズ マシン語サウンド・プログラミング

好評発売中

日高 徹著　定価2,500円(送料300円)

PC-88のFM音源をパーフェクトに使いこなすスーパーサウンドツールを完全公開！

PC-8801mkIISRより標準装備されたFM音源。しかし、その機能を活用しているといえるのは市販のゲームソフトくらいのものでしょう。かといって、現在のBASICのサポートレベルで高度な音楽プログラムは望めません。そこで本書では、ゲームプログラマが実際に開発した音楽演奏ツールを全面公開、その使用法をFM音源の基礎知識から解説します。

DISK ALBUM 35
メディア：5-2D
定価5,800円(送料400円)

MSX2+パワフル活用法

好評発売中

杉谷成一著　定価1,200円(送料300円)

最新鋭機MSX2＋の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2＋で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。

好評発売中

HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著　定価1,200円(送料300円)

―パーソナル・ウィンドウシステム入門―

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。

MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

DISK ALBUM 32
メディア：3.5-2DD
定価3,000円(送料400円)

実録!天才発明家

好評発売中

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編　鶴岡雄二訳　定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評“実録シリーズ”の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している“発明家”の生の声を収録しました。

ASCII SOFTWARE

地中海 デフコン3

大統領閣下！ デフコン[※1]が3に上がりました。閣下にはすみやかにリビア情勢の判断をお願いしなければなりません。

まず、BOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクター)画面の国別情報をごらんください。(画面1〜3)リビアとソ連は友好的な関係にあり、同様に我が国とは冷たい関係であると表現されています。ソ連はこの関係を保持するために軍事基地協定を結び、すでに限界である5千人の兵を政府側に派兵し、さらに今年になり10億ドルもの軍事援助を与えようとしています。

我が国はこの問題に対し非公式にソ連首脳との協議を行いましたが、ソ連側はまったく折れる意志はなく、外交的な危機を経て今回の軍事危機を呼び起こしてしまいました。

閣下、BOPの軍事危機ウインドウをごらんください。(画面5) ウインドウの下部には、(デフコン3)と(引き下がる)の二つのボタンが表示されています。閣下はこのボタンのいずれかを選択しなければなりません。

もし、抗議を引き下げるなら、その結果我が国は23ポイントの威信を失うことになります。反対に抗議を続けるなら、我が国はデフコン3を宣言しなければなりません。

大統領閣下、いずれのボタンを選ぶにしても世界の40億の人間の運命を賭けた決断であることをお忘れのないように…　クリス・クロフォード

大統領補佐官

Chris Crawford

▲画面1

リビアと米国の関係

▲画面2

リビア国内の情報

◀画面3

リビアとソ連の関係

◀画面4

1989年の米ソの関係

▲画面5

軍事危機ウインドウ

◀画面6

リビアの新聞

※説明文中のリビアに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります。

※1 defense readiness conditionの略。このゲームではデフコン4以下になると核戦争が始まるおそれがあり、3、2、1と数字が下がる度にその危険度は上がります。

※マウスがあればより快適に操作できます。

1986年…世界は米ソ二大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君には大統領か書記長として8年間の時間が与えられ、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手国より多く集めなければならない。

はたして君は真の指導者になれるか?

MSX2(VRAM128K)対応 3.5-2HD

定価/12,800円

好評発売中

表示価格には消費税が別途付加されます。

PC-9801版
マッキントッシュ版
も好評発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

DOS2からはじまる、MSXのひろがる世界。

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能。ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくととても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていて、ワープロの文書などを16ビットMS-DOSのコンピュータとやりとりすることができます。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート［ニホンゴ エムエスエックス ドス2］

日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円（送料1,000円）●128KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256）

DOS2専用の新PDTシリーズも、もうすぐ登場します。

MSXのことなら、アスキーにおまかせください。いま、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT（プロフェッショナル デベロップメント ツール）にも、DOS2専用の新シリーズを用意しています。これが登場すれば、さらに素晴らしいプログラム開発環境が実現します。お楽しみに。

新PDTシリーズ

アセンブラでプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド（DOS2のCOMMAND2. COMやDOS2付属のユーティリティコマンドでサポートされていないコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成）②プログラミングに必要な高速漢字エディタ ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］
価格14,800円（送料1,000円）
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムにおいても、スピーディにバグの原因を究明し、デバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2
［エムエスエックス エス バグ2］
価格19,800円（送料1,000円）
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日発売予定

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①MSX-C ver.1.1では扱えなかった漢字をサポート ②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能 ③日本語MSX-DOS2を活かす標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2
［エムエスエックス シー バージョン1.2］
価格19,800円（送料1,000円）
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日発売予定

PDTシリーズも好評発売中。（MSX、MSX2、MSX2+で動作します）

MSX-DOS TOOLS
［エムエスエックス ドス ツールズ］
価格14,800円（送料1,000円）
多彩な機能を誇るMSX-DOSに加え、28のツールなど便利なソフトを網羅しました。

MSX-S BUG
［エムエスエックス エス バグ］
価格19,800円（送料1,000円）
MSX-DOS上で動作する シンボリックデバッガ。バグの原因を究明し、迅速にデバッグします。

MSX-C Ver.1.1
［エムエスエックス シー バージョン1.1］
価格19,800円（送料1,000円）
MSX-DOS上で動作するC言語コンパイラ。高速・高性能でプログラム作成をサポートします。

MSX-C Library
［エムエスエックス シー ライブラリ］
価格14,800円（送料1,000円）
MSX-Cによるグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力をサポートします。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア（HD）をサポート

MSX用 HD Interface
［ハードディスク インターフェイス］
20MB、40MBハードディスクに対応
価格30,000円（送料込）
※HD Interfaceは、通信販売のみでお取り扱いする予定です。詳しくは㈱アスキー直販部までお問い合わせください。TEL (03) 486-7114

近日発売予定

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす
［エムエスエックス ベーシックン プラス］
価格6,800円（送料400円）
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX、MSX2、MSX2+
■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。

好評発売中

すべての表示価格には消費税が別途付加されます。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。
〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL (03) 486-8080

株式会社アスキー

MSX・マン。

プログラマーも注目するMSX最新情報がある。

アスキーネット MSX

これは、まさにMSXマシンのための専用ネットワー
です。MSXに関する情報なら、ハードからソフトま
のすべてを網羅。MSXマシンユーザーにはうれしい最新情報の入手・交換ができ、プログラマーでさえ
目しています。また、MSX-NETの「Mマガ編集部コーナー」は、全国のMSXファンが集合する、とっておき
場所になっています。いわば、アスキーネット〈MSX〉につないだ時から、あなたもMSX・マンになれるので

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込み

☎(03)486-9661

電話またはハガキにてお問い合せください。
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

MSXゲーム徹底解析

春爛漫、ホントにいい気候になりましたね。あー、キモチいい。ついウトウトと居眠りしてしまいそう。こんなときはゲームをやって眠気を吹き飛ばしてしまえっ! の徹底解析だ。

マスターオブモンスターズ
マップコレクション

ファンタジーシミュレーション、『マスターオブモンスターズ』にマップコレクションが発売された。これで、より難易度がアップしたマップで楽しめることになったのだ。というわけで今回は、新しくなったキャンペーンモードの一部と、全部で30枚あるマップの紹介をしよう。

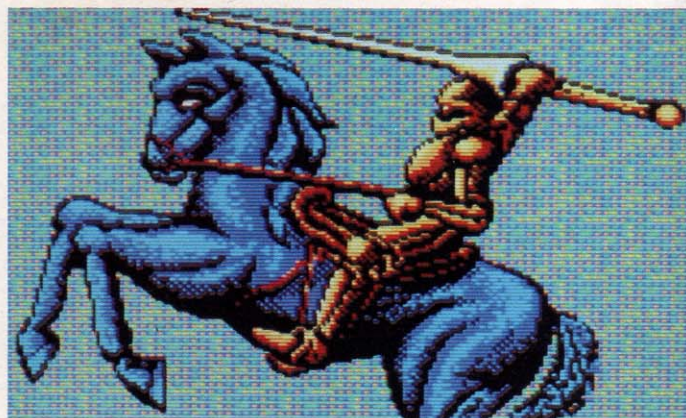
■システムソフト　MSX2/MSX2+　4,500円[税別]（2DD）

ドップリはまって、さあ大変!

これまでもマスターオブモンスターズを何回か取り上げてきたから、みんなだいたいわかっていると思うけど、このゲームの魅力は、なんといってもモンスターに対する思い入れと、戦略を組み立てていくオモシロさにあるよね。

いままでに、あまりシミュレーションをプレイしたことがない、という人でもスーッと入り込めるはず。それで、ついつい夢中になっている例は、それこそ星の数ほどある(大げさ)。自分の手でモンスターを成長させていく、という魅力に取り付かれた人が、大勢いるわけなのだ。

その魅力をさらにアップさせる『マスターオブモンスターズ マップコレクション』が出た。これは、新しいキャンペーンモードと30種類のマップが収められている。以前のものより一段と難易度が高くなっていて、どれもこれも一筋縄ではいかないのだ。ウーン、これでまた眠れない夜が増えてしまうんだなあ。

ところで、このゲームで勝利を収めようと思ったら、コツコツと塔を占領して確保していかなければならない。なにせ、モンスター(自分の軍団)は、自分の占領している塔の数+1までしか、召還できないのだ。塔が少ないイコールモンスターの数が少ない、ということで苦戦するのは必至。塔を占領したら、できるだけ敵に奪い取られないようにしよう。あとは、弱い敵モンスターを集中的に攻撃することを忘れないように。

これらの基本を頭の中に入れておいたら、あとはじっくりと心ゆくまで戯れよう。

キャンペーンモードだ

より難易度を増して登場した、新しいキャンペーンだ。ここでは、前半の4つのマップを紹介しよう。自国は、レッド軍になっている。

⬆キャンペーン1。塔の数でかなり不利なので、玉砕戦法でブチ当たれ!

⬆キャンペーン2。島の中央部にある中立の塔の奪い合いがキーポイントだ。

⬆キャンペーン3。ブルー軍は比較的弱いが、グリーン軍が強力で苦戦するぞ。

⬆キャンペーン4。中立の塔がなく、ほとんどをブルー軍が占領しているのだ。

キャンペーン2を誌上で再現する!

このページでは、ちょっとクセのあるキャンペーン2の再現をしてみようと思う。このマップは、狭い島の中にひしめき合うように塔がたっている、ブルー(敵)とレッド(自国)の2ヵ国の戦いだ。

ポイントとしては、島の中央部にある中立の塔にいかに早くマスターが移動できるかだ。まあ、敵のほうが地理的に近いので、こちらが不利なことは確かだけど……。とにかく、敵のマスターめがけて集中攻撃しなければ、制限ターン以内に勝てないぞ。

ふりだし

序盤戦1

序盤戦2

ブルー軍は、島の西の半島に本拠地を構えている。マスターのウォーロックは、島の中央部に向かってドンドンと移動を開始するのだ。コンピュータ側がそこを戦場にしようというのなら、こっちも受けて立ちましょう。こんなところで、グズグズしているわけにはいかないのだ!

中盤戦1

島の一番北側に位置するのが、わがレッド軍。ここから遠征していって、早く島の中央部に移動しなければならない。

それに、現在占領している塔の数が0なので、なんとかして増やしていかなければ。移動力のあるモンスターを召喚して、ビシバシ占領していこう。

予想通りウォーロックが先に島の中央部に到着した。見てわかるとおり中立の塔のオンパレード。そう、ここは塔が取りたい放題の「出ます、出します、取らせます」大開放地帯なのだ。

ここがガマンのしどころ。敵はバカスカモンスターを召還してくるんだよなー。

中盤戦2

フー、遅まきながらわがレッド軍もやっと到着した。ここで少し塔の貯金(?)をしておかないと苦しくなってしまう。

ここは、ひたすらモンスターを召還することに専念しながら、敵の勢いを止めるぞ。あと、相手の本拠地のまわりの塔を占領するチャンスだ。鬼のいぬまに……。

終盤戦1

終盤戦2

激しい攻防戦が行なわれている。ここでは、味方のモンスターの被害が大きいので、こまめに回復の魔法を使おう。

ウォーロックは、チョロチョロと自分の居場所を変えてくるので、それにうまく対応して攻撃しなければならないのだ。モンスターの配置を注意しなきゃいけないね。

あがり

さあ、佳境に入ってきた。敵のモンスターも必死に攻撃をしかけてくる。目障りなヤツは精霊(エレメンタル)で攻撃をして、弱らせてしまうのがいいだろう。ただ、レイスだけは、あまり効き目がない。

さあ、マスターのまわりに強いモンスターを集結させるのだ!

敵のマスターめがけて戦いを挑むのだ。マスターと戦うときは、格闘の威力が大きいモンスター、たとえばドラゴン族などを集中的にぶつけていこう! ジワジワとダメージを与えていけば、かならず勝てる。

ここは、勝負の最終局面だ。残りターン数も気にしながら、乗りきろう。

ヤッター! ついに敵のマスターを倒したぞ。もっと簡単に勝てると思ったんだけど、意外にてこずったなあ。まあ、ともあれ勝ちは勝ち。気分がいいものなのだ。ウハウハウハ。じゃ、一息いれて、コーヒーでも飲んだあとに次のキャンペーンをプレイするとしよう。ガンバルぞー。

ドトウの全マップ紹介なのだ!

あれこれ、よりどりみどりのマップがたくさん詰まっているのがこのマップコレクションなのだ。さすがに、どのマップも個性的なものばかり。とくに最後の2枚、"ISLAND"と"そうとうりゅう"は、とっても美しいドット絵になっている。ぜひともチェックしておいてほしいマップだ。

というわけで、キャンペーンモードの一部を誌上シミュレーションした次は、30あるマップをぜーんぶ紹介していくことにしよう。

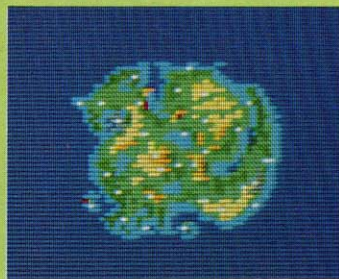
難易度的には、やや簡単かなと思えるものから、すごーく難しいものまでバラエティーにとんでいる。じっさい、画面いっぱいに広がる4ヵ国の対戦なんてのは、根気と体力が必要になるかも、ね。徹夜覚悟でおもいっきりプレイしてみてくれー、なのだ。

ここで紹介するのは、各マップの初期状態、つまり何ヵ国の対戦で、各マスターがいくつ塔を占領しているかを示した。参考にしてほしい。これで、オモシロそーなものを選んでみてね。

ドラゴントウ

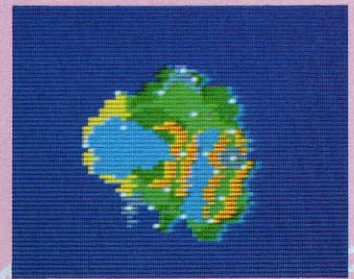
参加国	ブルー	レッド
塔の数	4	4

ここは2ヵ国の戦いだ。その名のとおりこのマップをよく見ると、ドラゴンの形をしている。

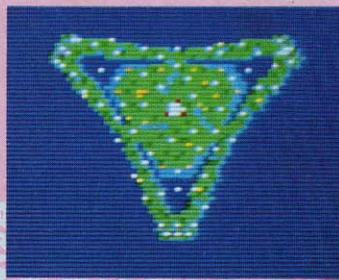
ここでは、どれだけ相手より早く塔を占領していくかがポイントになってくる。飛翔族を多く召還したほうがいいだろう。地形的にあまり有利不利の差がないので、1回のミスが命取りになるぞ。

ファンタジア

参加国	ブルー	レッド	グリーン
塔の数	3	5	3

3人用のマップだ。まわりの地形が有利なのはブルー国。レッド国は、島の一番上にあるグリーン国と左下のブルー国にはさまれている。この国でプレイするときは、モンスターの配置がポイントだね。

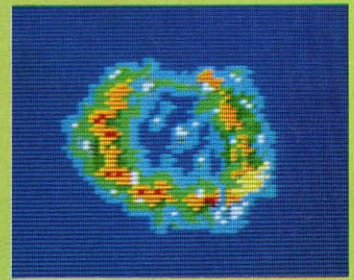
戦略的にそれほど選択の余地がないので、そんなに難易度が高いマップではないだろう。

Triangle

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	6	5	5	5

そー、これこそ見事な三角形。中央部に位置して孤立しているのがブルー国だ。そのほかの三角形の頂点に、残りの国の本拠地がある。左上にグリーン、右上にイエロー、そして下にレッドという構成だ。頂点にある国の条件はまったく同じなので、ブルーが苦戦するかもしれないね。

カオスアイル

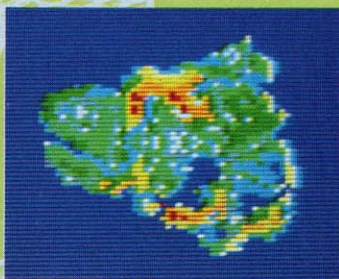
参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	2	2	3	9

塔の数の初期設定が、イエロー国にかなり有利になっているのだ。各国の本拠地なんだけど、ブルー国は島の左上、レッド国は右上、グリーン国は中央部の浮き島、イエロー国は右下に位置している。

手順としては、最初にブルーとレッドの戦いが発生するので、そこが正念場といえるだろう。

まほうのせかい

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	9	3	3	4

ズバリ、初期設定でブルーがかなり有利なのだ。というわけで、ブルーを選択するとかなりラクに勝てるはずだ。それじゃ、物足りないよー、という人は、そのほかの国を選んでじっくりと苦しんでみてちょーだいな。

全体的に見てかなり複雑な地形なので、やりがいタップリなのだ。

グレートレイク

参加国	ブルー	レッド
塔の数	4	4

湖の中にポツンと浮いた島の中が、レッド国の本拠地だ。ここは、自然の要塞となっているので、攻め込むのには水棲族や飛翔族を積極的に活用しよう。

ブルー国は、右下に位置している。まあ、2ヵ国の戦いだから、あわてず騒がずジックリと、戦略を組み立てていけるはず。

クロスポイント

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	5	8	8	8

4ヵ国がそれぞれ、島の端にあるのだ。そのため中央部の砂漠地帯が、4ヵ国入り乱れての戦場になるだろう。きびしい戦いなのだ。
難易度は、高い部類にはいる。全体的に塔の数が多くないので、いかにして塔を占領してキープするかがポイントだ。ガンバって、勝利をもぎ取ってくれ！

Wizard

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	4	3	3	2

中央部にドドーンと山脈がそびえているのだ。ブルー国は、その山脈の北側に位置しているから、ほかの国と比べて比較的地形が有利といえるだろう。
逆にもっとも苦戦するだろうと思えるのがグリーン国。レッドとイエローの間に挟まれていて、両方から攻撃されるぞ。

サラブレイツ

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	3	4	5	6

ワーッ、なんだか難しそうなマップ、と思った人は正解。そのとおり、かなり難易度が高いのだ。各国の本拠地が、それぞれ特徴のある地形にあるために、召還するモンスターをうまく選ばなきゃいけないはずだ。
ターン数が多くかかりそうだから、じっくりと考えよう。

ハントウのハシャ

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	8	11	15	7

初期設定がグリーンに有利になっている。ブルー国は半島のつけ根にあたるところ、グリーンが中央右、レッドが中央左、イエローが右下に本拠地を構えているんだ。
ラクをするのなら、トーゼンのことながらグリーン国を選択しよう。もっと苦しめて！　という人には、イエロー国はいかが？

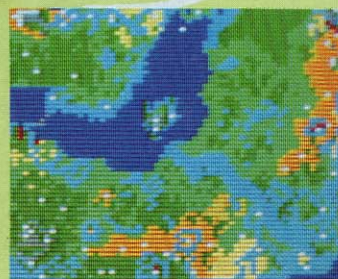
ミツドモエ

	ブルー	レッド	グリーン
参加国 塔の数	14	12	23

名前が示すとおり3ヵ国の対戦になっている。左下にブルー、右下にグリーン、そして中央部やや上にレッドが陣取っているのだ。
最初に戦闘が行われるのは、ブルーとグリーンとのあいだだろう。まあとにかく、地形的に城郭が多いのが特徴になっているから、それを頭に入れておくのだ。

Paladin

	ブルー	レッド	グリーン
参加国 塔の数	7	10	6

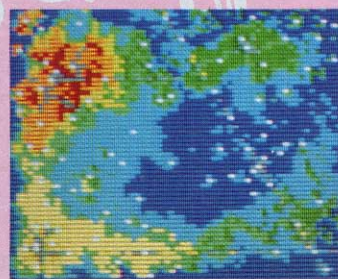
ここも3ヵ国の対戦だ。それぞれの国のあいだを海や河川が遮っている。勝つためには、地形を考えて、海や河川に強い水棲族のモンスターをうまく活用しよう。やたらとヒットポイントや攻撃回数が多いクラーケンなどは、オススメ度ナンバー1。セイレーンやサーペントもヨロシク。

ダークロード

	ブルー	レッド	グリーン
参加国 塔の数	11	2	7

レッド国は、中央部を流れている川の上流、左上にある。その川をはさんで、下側にブルー、上にグリーンの本拠地があるのだ。
塔の数を見てもらえばわかるんだけど、設定にかなり差をつけてある。レッド国はかなり苦戦するだろう。そこは、少数精鋭主義で乗り切るしかないだろうな。

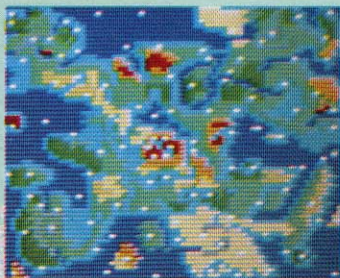
ラプンツェル

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	2	6	3	5

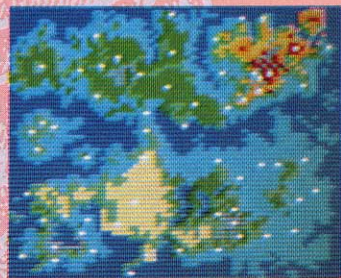
ちょっと見ただけで、フクザツだー！　と叫んでしまいそうなこのマップ。難易度的にはそれほど高くないものの、時間はかなりかかりそうだ。だって、モンスターが移動するだけでも大変だもんね。
こうなると、先のビジョンをたててからプレイしないと、泥沼にはまりそーな感じなのだ。

フシギナシマ

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	9	9	9	9

何がなんだかわからなくなるほど、ゴチャゴチャと入り組んだ地形なのだ。というわけで、飛翔族や水棲族が大活躍しそう。

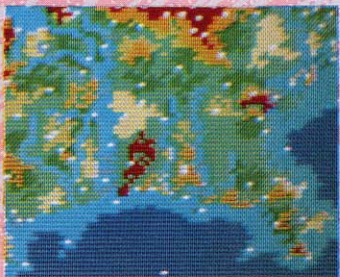
塔の数も多く、1ターンごとに入ってくるマジックポイントを高めに設定すると、ハデな戦いになってオモシロイはず。いたるところモンスターだらけという感じだ。

ナイチンゲル

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	5	7	9	11

ブルー国とイエロー国がマップ下部に陣取っていて、上側にレッド国とグリーン国がいる。ここで、最初に占領している塔の数を見てみると、ブルーはイエローの約半分しかなく、苦戦するの必至なのだ。ブルーの人は、とにかくイエローをやっつけることに全力をあげよう。

カナガワのラン

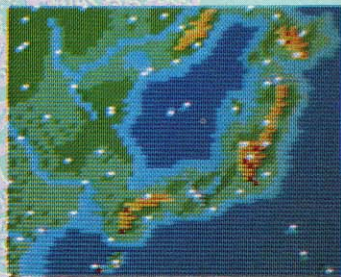
参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	0	0	0	0

そう、ここは神奈川の地形をモデルにしているマップだ。4つの国ともスタート時点での条件は同じ。塔の数は、なかよく0だ。そうすると、最初はやはり移動力が大きいモンスターを召還して、塔をビシバシ占領していこう。

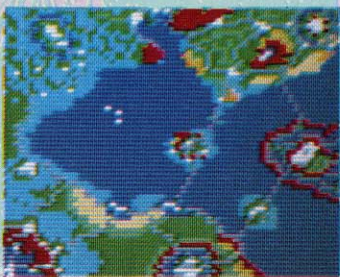
グリーン国は左上の内陸部にあるが、そのほかは海岸沿いなのだ。

プレヒストリー

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	2	2	2	2

いつか歴史か地学の教科書で見たなーというマップ。その昔、日本が大陸と陸続きだったころのイメージだ。ナウマンゾウが歩いた道をモンスターも歩く、って感じ。

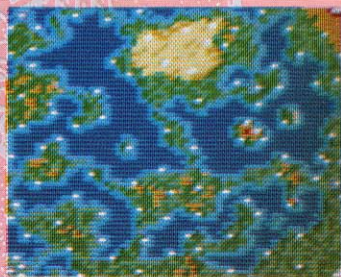
ブルーがいまの大阪あたり、レッドが青森、グリーンが朝鮮半島のつけ根、イエローが北京といったところに位置している。

キス ショット

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	3	23	14	20

コリャー絶対にブルーが不利だよー！　塔の数で圧倒的に差をつけられている上に、本拠地がまん中にある島だもんなー。ほかの3国にネライ討ちされる場所だもん。でも、これこそやりがいのあるマップというもの。じっくりと戦略を練って、この苦境を乗りきるために、頭脳をフル回転させるのだ。

エディシン

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	4	4	4	4

かなり複雑な、そして決定的な差がないマップだ。4ヵ国とも条件は一緒なので、ひとつひとつの戦略のやりかたが、あとで大きな差になって現われてくるはず。

モンスターの構成は、各種族のバランスがとれたものにしたほうがいい。とにかく、長期戦のつもりでジックリ楽しもう。

さんごくし

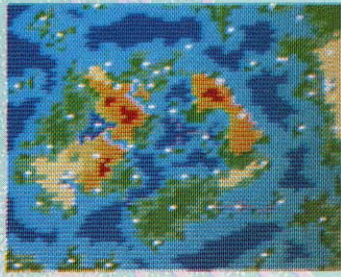
参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	11	29	17	9

昔の中国を舞台にした、その名のとおりの三国志の時代のお話だ。ブルーは洛陽、レッドは成都、グリーンは建業、イエローは柳城の位置にある。いくら中国のマップだからといって、召還できるモンスターが猪八戒などということは、決してない。当然ない。でも、あったらおもしろいなあ……。

3-arrows

参加国	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
塔の数	4	9	3	3

レッド国だけ初期設定でグーンと有利になっている。地形は、海がクネクネと陸地の内部に入り込んでいて、なんだか水っぽい印象がある。ということは、サーペントなどの水棲族が活躍できるのだ。

塔の確保も重要な問題になってくる。どうやって攻撃するのか、ルートをよく考えておこう。

せんじょう

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	13	5	13	36

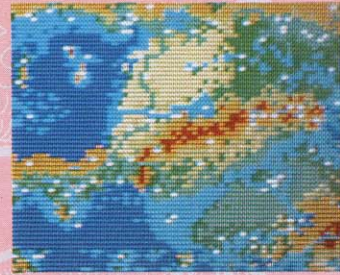
広いマップ上にたくさんの塔が存在しているのだ。まさしく、情け無用のバトルロイヤルが繰り広げられる、といっても言い過ぎではない。モンスターの戦う姿がりりしくて好きっ！　という人にはピッタンコのマップだね。

塔の奪い合いに勝つためにも、機動力のあるモンスターを使おう。

F.Master

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	5	6	6	7

4つの国が、それぞれ個性的な特徴を持っているのだ。守りに強いブルー国、機動力を発揮しなきゃいけないイエロー国などといったぐあいで、自分の趣味にあった国を選んでプレイできる。

難易度はやや高いので、苦戦するかもしれないけど、おたがいユックリと楽しもうよ、ネー。

リバーサイド

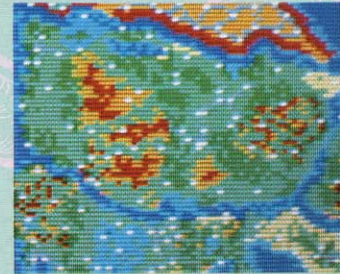
	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	12	12	12	11

中央部に1本、川が流れていて、それによって陸地が分けられている。レッド国以外は同じ側にあるので、序盤戦から激しい戦いになるのだ。どのマップでもいえることだが、みんな塔の占領を目指して移動してくるので、その争奪戦に出遅れないことがカンジン。このマップでもそれを忘れないでね。

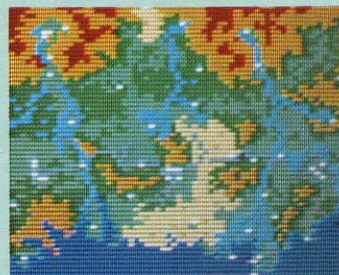
CREATION

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	0	3	3	3

塔の数は少ないものの、地形的にブルーが有利になっている。本拠地が火山地帯にあるために、あまり攻め込まれる心配がないのだ。それじゃ、安心して攻めまくりましょ、ということになるわけ。

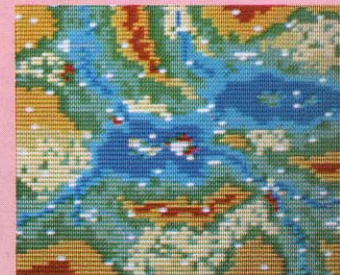
ここは、火山あり砂漠あり平地ありとヒジョーに変化があるマップなので、楽しめるぞ。

WALL

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	3	5	5	4

その昔、ニューヨークに住むオランダ人が外敵の進入を防ぐために建設した壁があった。それが現在のウォール街の名前のもとになったそうだ。このマップも、ブルー国とレッド国のあいだに巨大な城壁が存在しているのだ。この周囲の地形は複雑だから、最良の戦略を行なっていこう。

ダブルレイク

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	4	5	4	4

スイスにインターラーケンという町がある。そこは、2つの湖のあいだに発展した町で、名前もそれにちなんでついた。インターラーケンをモデルにしたのかな、と思えるのが、このダブルレイクだ。

湖や川が中心にあるので、水棲族をうまく使いこなすのが勝敗の分かれ目になりそうだ。

ISLAND

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	6	8	8	6

見た瞬間、ワッ！　と言ってしまいそうなほどキレイなマップだ。今までの平面的な眺めとはガラッと変わって、立体的に見える。

火山から噴き出している噴煙は、中立の白い塔になっている。各国の本拠地は、ふもとにあるので、いち早く塔を占領しにいこう。それにしても、見ていてたのしい。

そうとうりゅう

	ブルー	レッド	グリーン	イエロー
参加国 塔の数	5	5	5	5

前の〝ISLAND〟と同じように、かなり遊び心のあるマップ。頭が2つあるドラゴンがモデルだ。

下のほうの頭にブルー国、しっぽにレッド国、足にグリーン国、そして翼にイエロー国がある。それほど難易度は高くないので、いま首の部分を歩いているなー、なんて思いながら楽しんでみて。

4年前にアーケードゲームとして登場し、たくさんのゲーセン野郎をとりこにした『魂斗羅』がついにというか、やっとMSXに移植された。じつに、めでたい。そこで、今月の徹底解析では、前半のエリア9までをマップつきで、紹介してみたいと思うしだいである。

■コナミ　MSX2　5,800円[税別](ROM)

WARNING! 異星侵略者(エイリアン)、接近!

西暦2633年、ブラジル沖に浮かぶガルカ島付近で、航空機の墜落、客船の遭難事件が多発。原因究明のため島に降りたった調査隊もことごとく消息を絶っていた。原因不明のまま半年が過ぎようとしていたある日、リオデジャネイロの海岸で第2次調査隊スタッフのひとりが、無残な姿で発見された。彼はもはやなにも語らなかったが、彼のメモには驚くべきことが記されていたのだ。

「我々は、この島で未知の異星人の基地を発見した。彼らはこの島を拠点に地球侵略をたくらんでいるらしい。早急に手を打たなければ、大変なことに……」

ただちに各国の精鋭部隊を集めた連合軍が結成され、ガルカ島に向けて発進したが、エイリアン軍の圧倒的な科学力の前に連合軍は赤子のようにひねりつぶされてしまった。残された手段はゲリラ戦による内部からの破壊のみ。今、地球の運命はたったひとりの男の手にゆだねられたのだ……。

とまあストーリーはこんな感じ。さて、肝心のゲーム内容だけど、昔ゲーセンにあったものとは少し違う。プレイヤーのダメージはライフ制になり、ステージ数は倍に。が、スクロールが画面切り替えになり、2人同時プレイもなくなってしまったのだ。うーん残念。

STARRING ビル・ライザー上等兵

こいつがうわさのスーパーヒーロー、ビル上等兵だ。マシンガン片手に単身エイリアン軍団に立ち向かう姿は、はっきりいってかっこいい。おまけにジャンプはバク転だ。まったくにくいよ、この、ど根性ガエル！

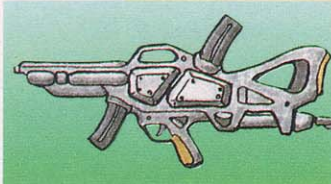
パワーアイテムを取れ!!

アイテムはふたつある。ひとつは、走る速さとジャンプ力が上がるアイテムで、これは、画面中をふらふらと浮遊しているカプセルを撃つと出現する。もうひとつは武器のアイテムで、特定の場所にある格納庫の中に入っている。これを取るとウインドーが開き、好きな武器を選択することができるのだ。

ARMS――武器は5種類だ!

MACHINE GUN

キーを押しっぱなしで連射ができることが、この武器の利点だ。攻撃力はふつうの銃と変わらないので、連射スティックや、連射付きのMSXを持っている人は使う必要はまったくない。

REAR GUN

同時に前後に弾を撃つことのできる銃だ。この武器の最大の利点は、ジャンプしなくても下に弾が撃てるということだ。これは意外といろんなところで役に立つんだよ。便利さならこの銃。

LASER GUN

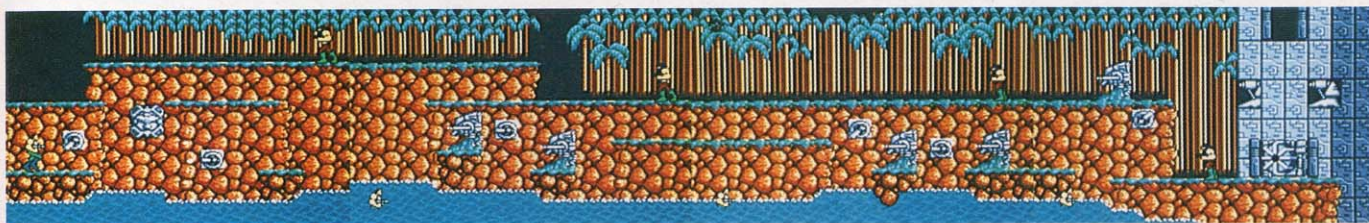
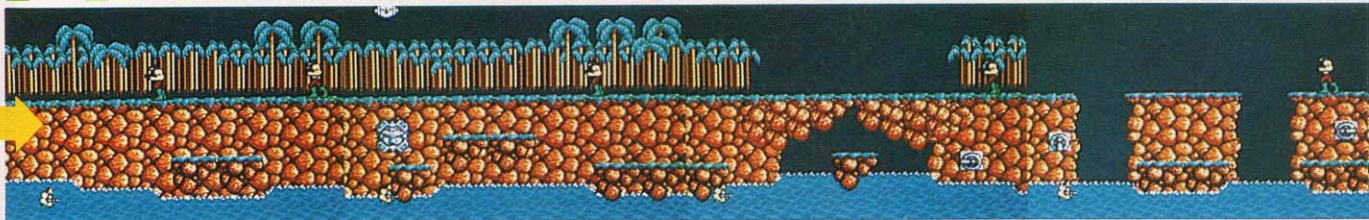
貫通力のあるレーザーを発射する最新鋭の武器だ。しかし、見た目ほど破壊力がないのが残念。連射もそれほどきかない。当たればでかいが、はずれるとイタイ、という感じの銃だ。

FIRE GUN

この銃の弾はぐるぐるとらせんを描きながら飛んでいく。そのため、ねらった物にほぼ完璧にヒットする。が、弾のスピードがかなり遅いので、とっさのときに対応できないのが欠点だ。

NORMAL GUN

標準装備のものと同じ銃だ。これを選ぶ必要性は、ぜんぜんない。上の4つのなかから好きなものを選んでくれ。もういちど言っておくが、これを選んでもなんにもいいことはないぞ。

AREA1 ASPHALT JUNGLE ［熱帯密林］

砲台を叩け!!

⬆8方向に弾を撃つ砲台。けっこう連射してくるので、早めに破壊しよう。

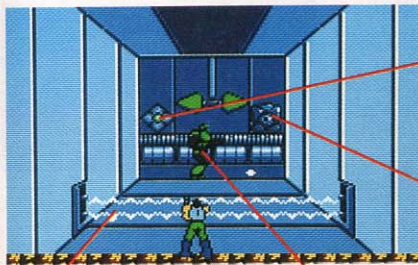
⬆強そうだが、前方にしか弾を撃てないので、下から撃てば安全に破壊できる。

海岸沿いの密林地帯がはじめのステージだ。最初のエリアということで、敵もあまり強力なものは出てこない。砲台も、破壊するのに手間取るようなら、無視して進んでいってもかまわない。とにかく、ふつうにやっていれば、あっという間に前線基地の砦まで来てしまうだろう。ここまできたら逃げ回ってもしかたない、かたっぱしから砲台を叩き壊し、ハッチを爆破して敵基地内に侵入だ！

エイリアンの基地に侵入だ!!

AREA2 1ST UNDER PASS ［第1地下通路］

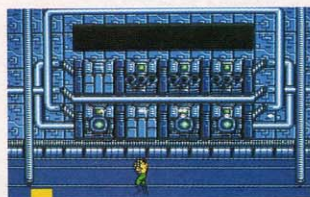
センサー
これを破壊すると、すべての砲台が誘爆する。と、同時にバリアが消えて、先に進めるようになるのだ。

固定砲台
ビルめがけて弾を撃ってくる。無視してセンサーをねらってもいいが、ひとつずつ壊していくほうが無難。

バリア
このバリアが道をさえぎっているあいだは前進することはできない。センサーを壊す以外にこれを取り除く方法はない。

レッツダー
通路の陰から現われ、反対側に消えていく敵兵。遠近感というものを考えると、身長は3メートルぐらいあるのだろう。

エリア2は奥行きのある画面でのバトルとなる。ここでは自分の弾はすべて画面の奥へと飛んでいく。いわゆる3Dタイプのゲームになっているわけだ。

さて、この敵基地内の通路は曲がりくねっていて、各曲り角にバリアが張られている。ジャンプで跳び越しゃよさそうなもんだが、そうもいかないらしい。センサーを破壊してバリアーを消し、少しずつ地道に進んでいきましょ。

AREA3 HOMICIDE CENSOR ［殺人センサーNo.1］

⬆シャッター付きの砲台とセンサーが4つずつ並んでいる。シャッターが開いた瞬間に、中央の緑色の部分めがけて撃つべし、撃つべし、撃つべし！

⬆砲台とセンサーをすべて破壊すると、待ってましたとばかりに大型センサーが出てくる。でかい弾を撃ってくるけど、こっちも負けずに連射で対抗だ！

エリア3は殺人センサーとの戦いのシーンだ。画面切り替えはなく、センサーをすべて破壊すればクリアーとなる。操作方法はエリア1と同じだが、床以外に乗れる部分がないので、ほとんど上を押しっぱなしで操作することになるだろう。

このエリアには砲台とセンサーが4つずつあり、どちらもシャッターが開いたときでないと攻撃できない。が、相手もその瞬間に弾を撃ってくるから、この一瞬はなかなか緊迫したものになるぞ。

『……前線基地……
……破壊完了。
これより、第2基地へ
むかう、OVER……』

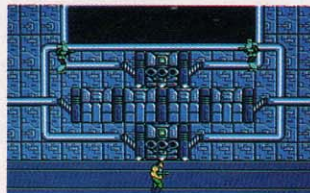
AREA4
HELL FALL
［地獄の滝］

エリア4は滝のある崖を下から上へ登っていくステージだ。この面も操作方法は変わらないが、はしごのようなものがないため、上への移動はすべてジャンプを使う。ジャンプ中は弾に当たりやすいので、画面中のすべての砲台を破壊してから進んでいくほうが安全だろう。急がば回れ、1日1歩、3日で3歩、3歩進んで2歩下がる。じーんせいは……。そーゆーこと。

第2基地

⬆左右から出て来る敵兵を最優先で倒すこと。砲台をねらうのはそれからだ。

AREA5
2ND UNDER PASS
［第2地下通路］

AREA6
HOMICIDE CENSOR
［殺人センサーNo.2］

⬇ふたつに分身して、誘導弾を撃ってくる。早めにけりをつけよう。

分幻鬼ゴドムガー

エリア5は2度めの3Dステージだ。エリア2よりも攻撃はきつくなっているが、特に変わったところはないので省略させてもらった、悪く思わないでくれ。

エリア6は、砲台は2個と少ないのだが、左右から飛び降りてくる敵兵がなかなか手ごわいのだ。ここは中央で戦うより、端のほうから斜め撃ちでセンサーをねらったほうがいい。ボスのゴドムガーが出現したら急いで中央に行き、速攻で倒してしまえばオーケー！

AREA7 TUNDRA AREA
［ツンドラ地帯］

このエリアは『魂斗羅』最大の山場と言っても過言ではないだろう。ここに来ていきなり大型の敵キャラが3種類も登場するのだ。しかも、このデカキャラたちはこの後のエリアにはまったく出て来ないのだ（ゴルデアがエリア8にも登場するのを除けばだが……)。もうちょっと出し惜しみしてもバチはあたらないんじゃないかとも思うけど、まあ、きっぷがいいともいえる。エイリアンはもしかしたら、江戸っ子なのかもね。ま、ともかく難度はかなり高いエリアだ。

アイテムじゃないぞ!!

⬆森の向こうから飛んでくる。アイテムのようだが、じつは爆弾なのだ。

大型キャラが行く手をはばむ!

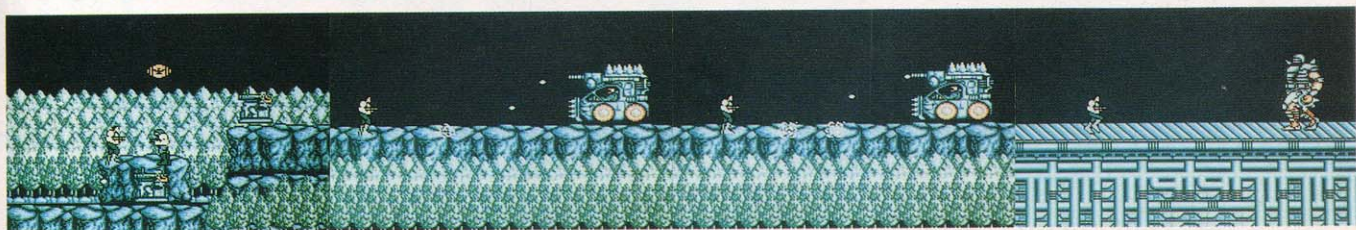
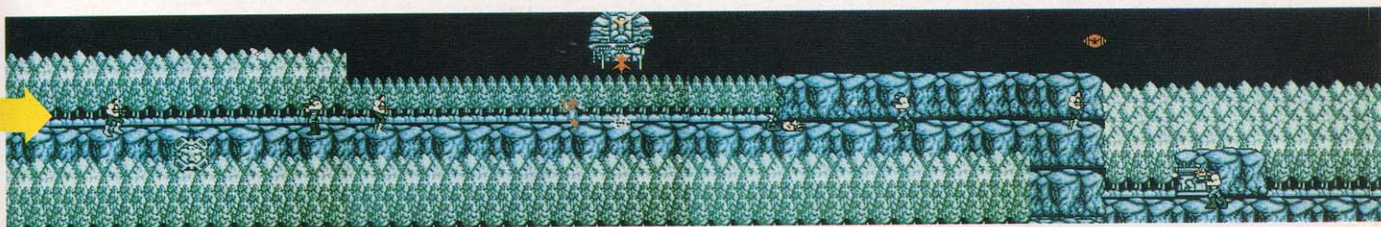
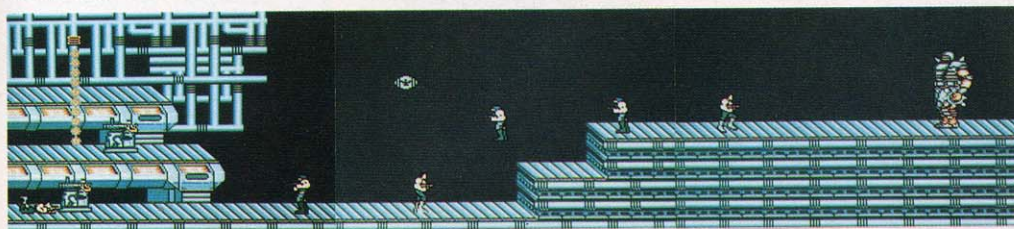
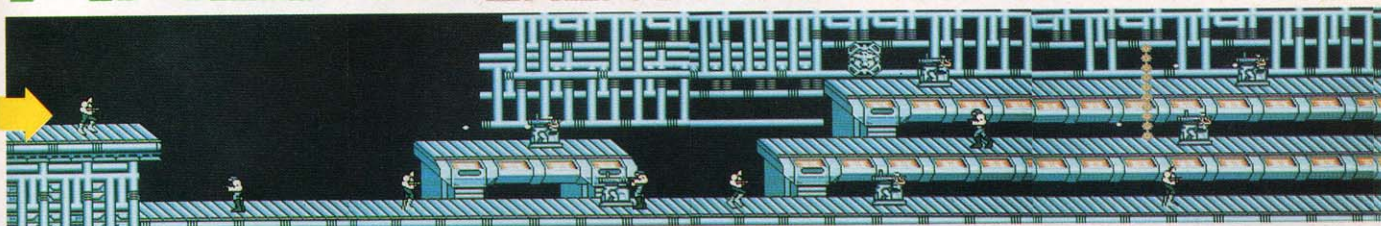
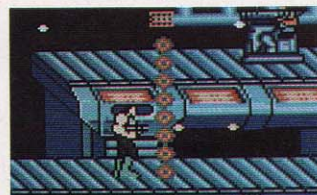
高速反重力ホバー グルダフ

⬆爆弾と装甲兵を落としながら、左右に移動する。装甲兵はジャンプでかわせ！

重装甲掃討車 ドグラ

⬆見た目どおり触るといたい。ファイアガンをもっていないとかなりつらいぞ。

兜鬼巨神兵 ゴルデア

⬅投げてくる円盤をジャンプでかわしつつ、頭部をねらって弾を連射しよう

AREA8 ENERGY ZONE［エネルギーゾーン］

⬆赤く光るパイプには注意しよう。近づくと、突然火炎を噴き出してくるぞ。

このエリア内にはエネルギーをつたえるパイプが縦横無尽に走り回っている。このパイプのところどころにある裂け目から、いきなり噴き出す火柱には注意が必要だ。この下を通り過ぎるときは、うまくタイミングをはかって消えた瞬間にいっきに駆け抜けること。なにも考えずに突っ込んでいくと、必ずあたってしまうぞ。

このステージも最後にゴルデアが待ち受けているのだ。

AREA9 ALIEN ZONE［異星人ゾーン］

ここが本拠地なのか!?

⬆壁にはえた巨大なエイリアンの首。いかにも強そうだが、右上を押しっぱなしで連射すれば、簡単に倒せる。

⬆床や天井にある顔のような物。何かよくわからないものを吐いてくる。

脈打つ心臓!

いよいよエイリアンの体内に突入だ。ということなので、このステージにはパワーアップアイテムはひとつもない。気を引き締めてミスしないようにしよう。

アーケード版はこの面が最終面だったけど、MSX版はこれからまだまだ続くぞ。この先は洞窟、地下迷路、マグマ地帯と多彩なステージが広がっている。そして最終ステージに待ち受けているものはいったい……？　待て！　次号!!

PAC-MANIA

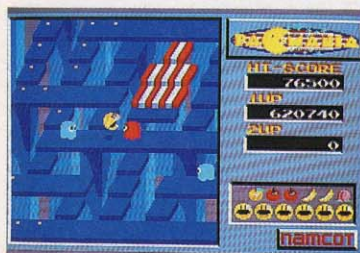
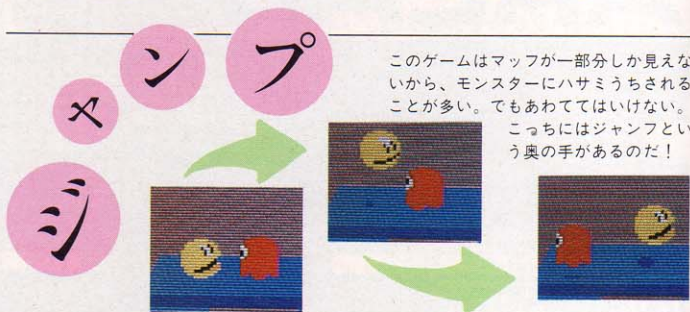
パック・マニア

今度のパックマンはひと味違うぜ!!

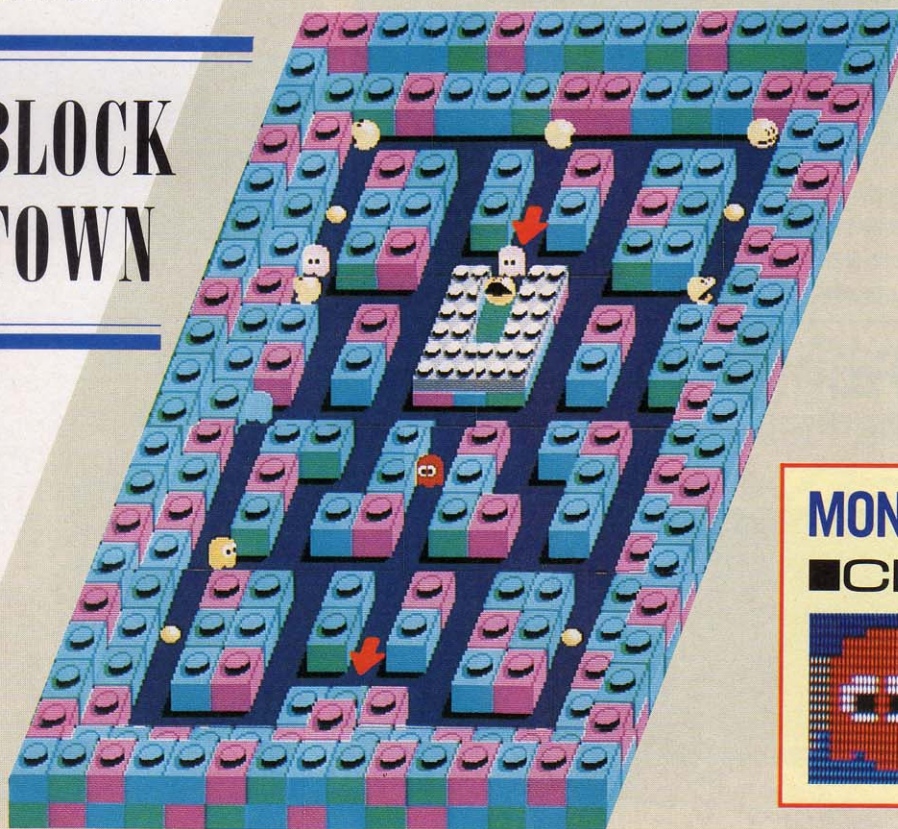
名前は『パック・マニア』だけれど、別にマニア向けのゲームっていうわけじゃないんだよ。実際は、とっつきやすくて誰でも楽しめて、奥の深ーいゲームなんだ。

■ナムコ　MSX2　6,800円[税別]（2DD）

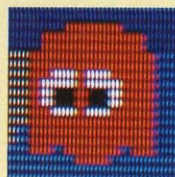
みんな、パックマンは知ってるよね。黄色くて、丸いキャラクターが迷路の中を走り回って、すべてのエサを食べるとクリアーっていうやつ。いちどぐらいはやったことあるでしょ。ではそのパックマンと、パックマニアはどこが違うでしょう？　答えは〝IA〞だ。わかる？　『PAC MAN』に〝IA〞をつけると『PAC MANIA』になるでしょ。えっ、つまんないこと書くなって？　ごめんごめん。

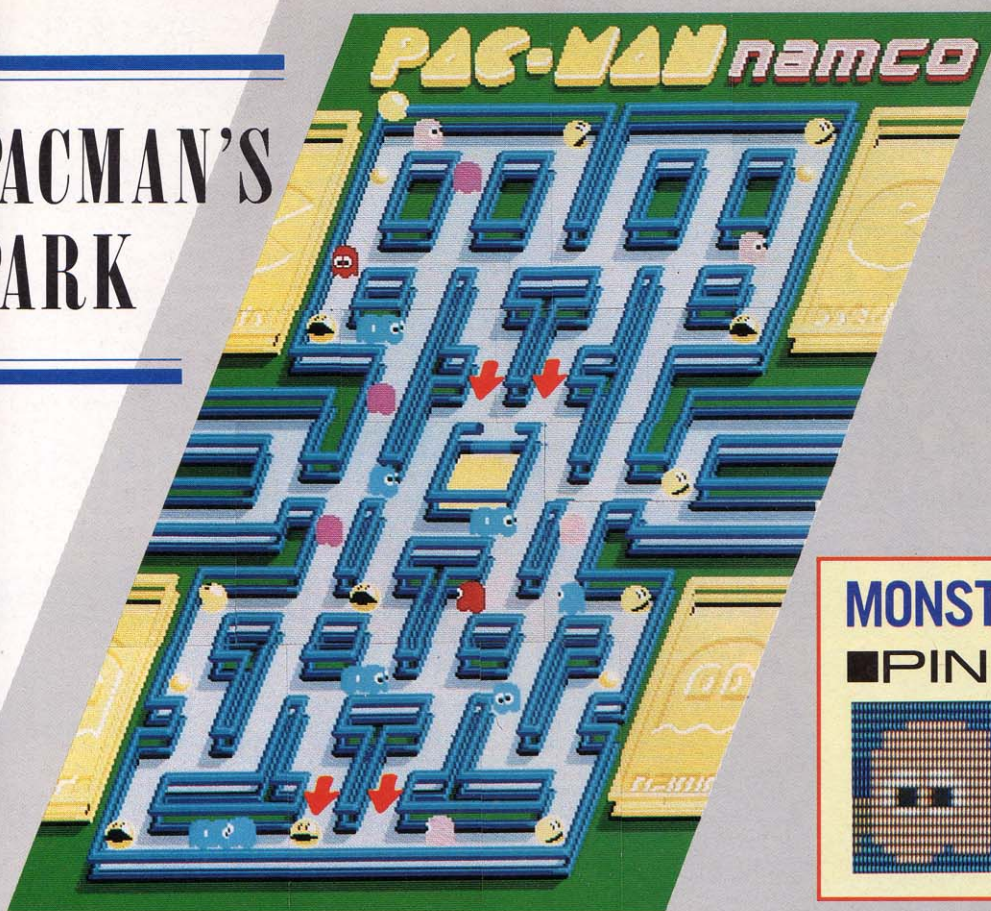
じゃあ、まじめに答えようかな。パックマニアはパックマンシリーズの第5作になるわけだけど、内容はオリジナルのパックマンとほぼ同じなんだ。違うのは、画面が立体的になって、スクロール制になったことと、パックマンがジャンプできるようになったことだ。これで、敵にはさまれてもあきらめることはなくなったわけ。

⬆画面のスクロールは、ほんとにきれいではやいんだよ。

ジャンプ

このゲームはマップが一部分しか見えないから、モンスターにハサミうちされることが多い。でもあわててはいけない。こっちにはジャンプという奥の手があるのだ！

BLOCK TOWN

ワールド1とワールド5はこのブロックタウンだ。このマップはエサをぜんぶ食べたあとのもので、実際にはほぼすべての通路にえさが置かれているのでご安心を。さて、マップの中に矢印があることに、もう気づいたかな？　賢明な読者とナムコマニアの人はおわかりだと思うが、この矢印のところは、モンスターの一方通行路なのだ。モンスターはこの場所を逆向きに通ることはできない。もちろんパックマンは平気で通れるから、モンスターに追い詰められそうになったら、矢印のところを曲がればいいわけだ。ただし、パックマンがジャンプしているときは、一方通行を無視してくることがあるので気を抜かないように。

MONSTAR'S PROFILE 1

■CLYDE クライド

モンスター軍団のリーダー格で、足も一番速く、怒るとさらにスピードアップするやっかい者。パックマンシリーズでは第1作から登場し、いつもパックマンのよきライバル？になっていた。別名、追いかけアカベイ。

PACMAN'S PARK

ワープトンネルの形は違うけれど、このワールドはオリジナルのパックマンのマップと同じ形をしているのだ。BGMもどこか聞き覚えのある音楽だぞ。そういえば、オリジナルには完璧なパターンがあったんだよね。そのパターンを使えば256面に挑戦！　なーんて、バカなこともできたんだっけ。おっといけねー、話がそれちまった。役に立つことを書かなくちゃ。パックマンがジャンプできることは前にも書いたけど、このジャンプ力は、一定時間ごとに徐々に低下してしまうんだ。フルーツターゲットを食べれば時間が少し延びるけど、急ぐにこしたことはない。いつまでもあると思うなジャンプ力。

MONSTAR'S PROFILE 2

■PINKY ピンキー

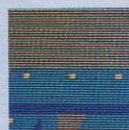
別名、待ち伏せモンスター。いつのまにか先回りして待っているイヤなモンスター。昔はモンスター軍団の紅一点としてちやほやされていたが、スーの登場で人気がなくなり、最近ヒステリーぎみ。

PACMAN豆知識

パックマンのルーツ

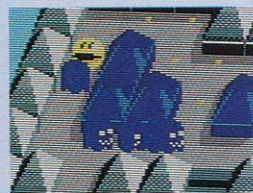
1980年に発売されたパックマンは、世界中のゲームセンターで大ヒットし、たくさんのパソコンに移植されたんだ。このじつにシンプルなパックマンというキャラクターは、いったいどうやって生まれてきたと思う？　下に写真があるからばれちゃってるかな？　そう、パックマンのルーツはなんとピザパイだったのだ！　まあ、そんなに力入れて言うほどたいしたことじゃないか……。ナムコの開発部の人が、お昼にピザを食べていたとき、ふと思い付いてできたのが、このパックマンだったわけ。

念のために言っておくけど、これはホントの話だからね。ピザが食べたいから、こんな話をでっちあげたんだろうとか、そーゆーふうに考えるのはよくないよ、うん。ホントだよ。

食べて、食べて、食べまくれ!!

エサ(60ポイント)

しつこいモンスターをかわしつつ、マップ内のエサをすべて食べることが、パックマンに与えられた使命なのだ。

パワーエサ(300ポイント)

これを食べれば、反撃のチャンスだ！　いじけてしまったモンスターに食いつけ!!　いじけモンスターを連続して食べると、200、400、800、1600、3200、7650点と得点がアップするぞ。

⬅さあ、今だ!!　いじけたモンスターを食べちゃえ！

フルーツターゲット(1,000〜8,000ポイント)

一定数のエサを食べると、特定の場所に出現する。ボーナス点のほかに、パックマンのジャンプ力の衰えを緩和する効果も持っている。全部で8種類あるのだ。

SANDBOX LAND

このステージは中近東あたりの砂漠のピラミッドとオアシスをイメージして作られたんだって。なんとなく幻想的で、いい雰囲気だね。さて、このステージにやって来る前にパックマンシアターで警告された通り、ここから双子のジャンプモンスターが登場するぞ。こいつらは、パックマンのジャンプに合わせて、いっしょに跳び上がるので、跳び越すことができない！　だから、こいつらを見掛けたらとにかく逃げよう。はさまれてしまったらもう逃げ場はないぞ。

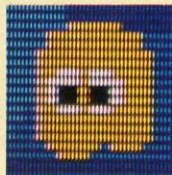
しかし、モンスターの数が増えるのは、悪いことばかりでもない。パワーエサを食べたときには、それだけ食いでがあるということだ。がんがん点を稼いじゃえ!!

MONSTAR'S PROFILE 3

■INKY インキー

とにかくほかのやつとは違うことをする変わり者。口癖は「フッ、どいつもこいつも分かっちゃいねえぜ……」本人から聞いたわけではないが、おそらくパンクスだろう。人呼んで気まぐれアオスケ。

MONSTAR'S PROFILE 4

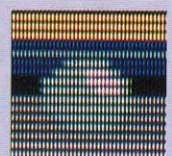
■BLINKY ブリンキー

昔はおとぼけグズタと呼ばれ、いじめられっこだった彼も、今は立派に成長して、かっこいい名前ももらった、のだが、やはり性格はおとぼけのまま……。彼に捕まることは、まずないのでは……。

PACMAN豆知識

このナムコ点が初めてゲーム中に登場したのは、1984年、パックランドの中だった。7、6、5でナ、ム、コというハトヤの電話番号のような気恥ずかしい点数だけど、得点の低いナムコゲームでは、高得点をねらうための貴重なボーナスポイントだった。

スペシャルアイテムもあるぞ!

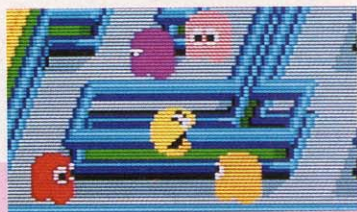
ダブルエサ(7,650ポイント)

これを食べると一定時間モンスターがいじけ、得点が400、1600、7650とスキップしたものになる。この効果は、そのパックマンがミスするまで続く。

スーパーエサ(1,000ポイント)

これを食べると、パックマンのスピードが速くなる。連続したパワーエサの効果が切れたときか、ラウンドクリアーや、ミスをすると効果が切れる。

ノーマルターゲット(4,000〜10,000ポイント)

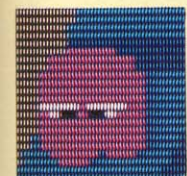
ただのボーナス点。フルーツターゲットと同じ効果もいちおーある。これらのスペシャルアイテムは、一定数のエサを食べると出現する。ただし、そのときにパワーエサが4つ全部残っているときと、そうでないときとで、出現するアイテムが違ってくるのでそのへんをよーく考えてプレイしよう。

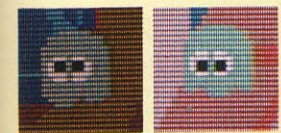
JUMPを最大限に使おう!!

ジャンプは、モンスターにはさまれて、どうしようもないときだけ使うものとは限らないんだよ。

ジャンプをすると上目づかいするぐらいの近距離にモンスターがいる場合は、ジャンプすることによってモンスターを引き離すことができるんだ。また、モンスターが、通路内では後ろに振り向けないのを利用して、追いかけられたら振り向きざまにジャンプして、後ろをついていくなんていうテクニックも考えられるね。

毎度おなじみパックマンシアター

パックマンと言えば付きものなのが、このコーヒーブレイクだ。パックマニアでは映画風になっていてパックマンシアターという名前がついた。実際にコーヒーを飲む暇はないけど、パックマンの楽しい姿は、緊張を解きほぐし、心を安らかにしてくれるだろう。

MONSTAR'S PROFILE 5
■SUE スー

パックランドでモンスター軍団にくわわった、謎の女性モンスター。アイシャドーがなかなかス・テ・キ。彼女はその美貌と女の武器で、野郎モンスターをたらし込み、軍団の影のボスになろうとしているらしい。

MONSTAR'S PROFILE 6
■COMMON コモン

初登場の新入りモンスター。パックマンに合わせてジャンプする。どっちがコで、どっちがモンなのかは定かではない。

JUNGLY STEPS

見るからに危なっかしいステージだけど、通路から落ちたりすることはないのでひと安心。それから、階段を上ぼるときにジャンプしなくちゃいけないってこともない。これで、ふた安心。ようするに、ほかの面と変わらないってわけ。ここをクリアーすると、さらに難易度の上がった2周目が始まる。それを何とか乗りきれれば、感動のエンディングに突入だ！　ところで、この面はアメリカの国旗をイメージしたものなんだけど、なんでアメリカなのか分かるかな？　それはナムコの社長、中村雅哉氏がアメリカ人だから、というのは真っ赤なウソ。これは、ナムコ提供のラジオ番組、「ラジオはアメリカン（通称ラジアメ）」にひっかけた、というのが正しい答えだろうね。

気分はインディ・ジョーンズ!

マラヤの秘宝

夢、冒険、マロン。あ、いや、ロマン。こんな言葉に、男だったら一度はあこがれるのではないだろうか。そんな君にぜひ送りたい、この『マラヤの秘宝』。宝を求めて旅する冒険家が主人公のアクションアドベンチャーだ。今月は3面までのマップを引き連れて、徹底解析に登場!

■ポニーキャニオン　MSX2　5,800円[税別]（ROM）

あらすじ

オレは世界をまたにかける探検家だ。オレは今、東南アジアの奥深くにある秘境マラヤにいる。この地に眠るという伝説の秘宝を求めて、はるばるここまでやってきたというわけだ。目指すは当然、マラヤの秘宝。しかし、今回の冒険はいつもと違って少々手ごわそうだ。いったい、マラヤの秘宝とは何なのか。オレは、村を後にした。

ゲームの内容です

『マラヤの秘宝』の操作はとっても簡単だ。プレイヤーはジャンプと攻撃の2種類のボタンでゲームを進めていくだけ。また、途中出てくるモンスターたちを剣や炎（ファイヤークリスタル、炎の実というアイテムを持つことにより撃つことができる）で倒すことによりお金、各種アイテムを入手することができる。わかりやすいではないか!

アイテム紹介

⬆この炎の実の数ぶん、炎を撃てる。

⬆炎を撃つことができるクリスタル。

⬆炎が1～3連発撃てるようになる。

⬆これは重宝! 1人増えちゃうの。

⬆体力を最大に回復する、奇跡の水。

⬆H・P(体力)のゲージが増えます。

⬆注意!　これはダメージ1の毒だ。

⬆そのほかにもアイテムがあるのだ。

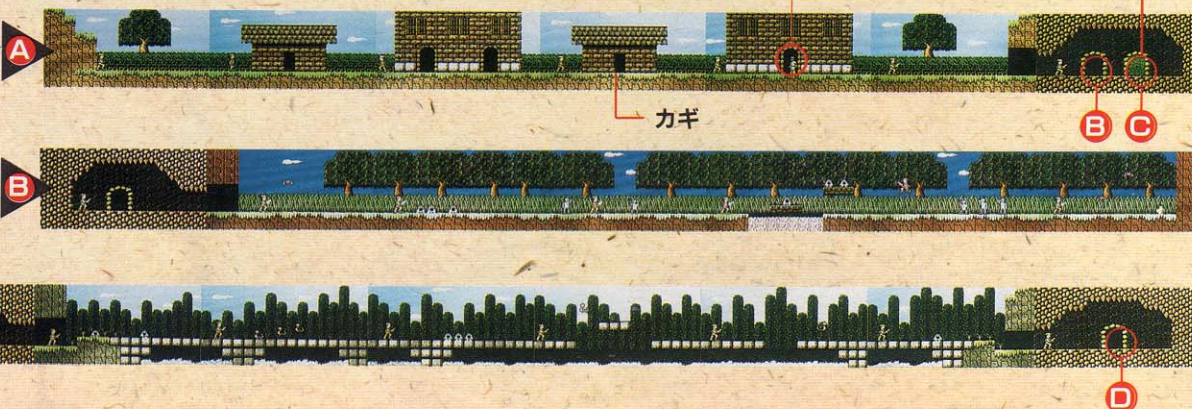
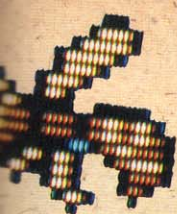
ステージ1

さあ、冒険の出発だ。とはいえ主人公はまだ武器を持たない丸腰の状態なので、このまま旅に出ても怪物にあっさり返り討ちにされてしまうのが関の山。まずは、村人から話を聞くことから始めよう。魔物に呪われたこの村では、長老から魔物を倒してほしいと頼まれ、魔法の剣をもらえるはずだ。

長老の家

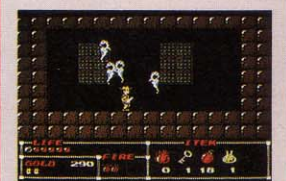
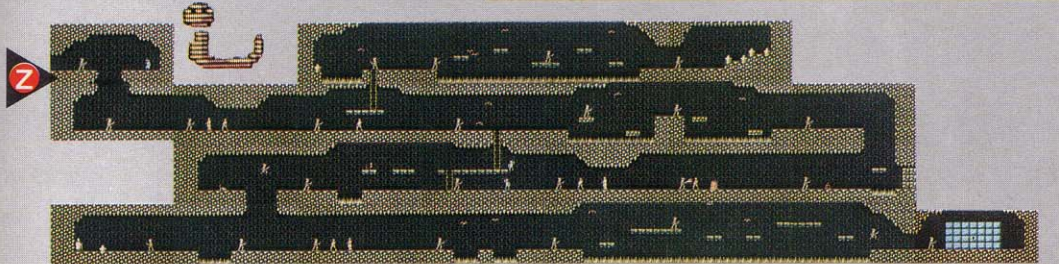
⬅長老から剣をもらった後、もう一度話しかけてみると……。

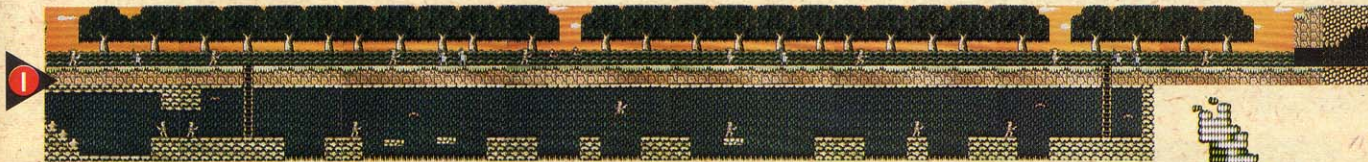
⬅閉まっている扉は、カギを使わないと開けることができない

物語の始まりは呪われた村

体力　カギ　爆弾

魔物を倒しながら進んで行くと、2つめの村に着くはずだ。この村には体力を回復してくれるオババや、爆弾を売ってくれる商人がいる。特に、カギや爆弾はお金が続くかぎり買っておくこと。後々の展開がすご〜く楽になりますよ。

⬅地下では、ファイヤークリスタルや炎の実などの特殊アイテムが手にはいりやすい。けっこうオイシイ。

1面最後の洞窟は、今までのステージよりかなり広い作りになっている。内部も上下に動く石橋や、針山などの仕掛けが用意されてあるから、魔物はあまり相手にせずに、さっさと出口に向かうのがいいのだ。

⬆わっ、閉じ込められた！　中にいる魔物をすべて倒さないと逃げることができないトラップだ。

2面からは地形が地上と地下に分かれて、より複雑なマップになっている。特にこの面は〝爆弾〟を使わないと先に進めない場所が出てきて、より謎ときの要素が強くなっているのだ。いざというときのためにも爆弾は持てるだけ持っておいたほうがいいと思う。店まで戻るのは時間のムダだからね。

⬅K面は行き止まりだが、先に進むとH・Pの増えるハートがあるぞ。

爆弾は使い方がカンジン！

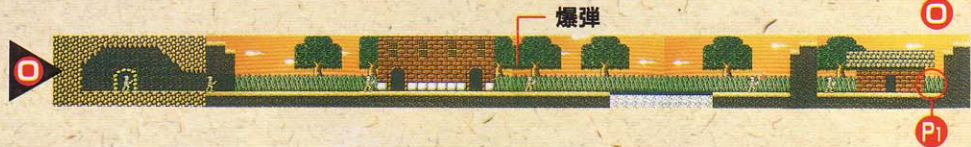
➡商人や魔物から手に入れることのできる、爆弾。これは、ある特定の場所だけ壊すことができる便利なアイテムなのだ。

2面の最後は、怪しい仕掛けがいっぱいの大屋敷が舞台。壺から不規則に炎が噴き出るトラップや左右に動く石橋を渡らなければならないのだが、タイミングが難しい。さらに、翼竜のようなボスを倒さないかぎり、ステージクリアーができないのだ。いじわるー！

爆弾

➡つぼの中身はこんなものです。

ステージ3 冒険もいよいよ中盤に突入！

ボスだ！

➡このボスの攻略法は、ボスがいったん空に飛び上がって火の玉を一発撃ってきた直後を狙えば簡単に勝てる。あせるな。

ゲームもとうとう中盤にさしかかった。この面はほとんど一本道のマップなので迷うこともないはずだ。が、しかし！　なめてかかると、とーんでもないことになる。

歩き回ってみるとわかるんだけど、この面にはなんと出口が、ない！　のだ。それでは、どうすればいいのか？　冒険はここで終わってしまうのだろうか？

じつは、ここはある謎が隠されているんだぞ。町の人たちと話をすればわかるんだけど、町を抜けたところにある湖の下には巨大な洞窟があるらしい。そして、その湖を自由に操ることのできる魔法使いがどこかにいるというのだ。

とりあえずはその魔法使いを探すことから始めてみよう。でも、どこにいるかが問題なんだけど……。

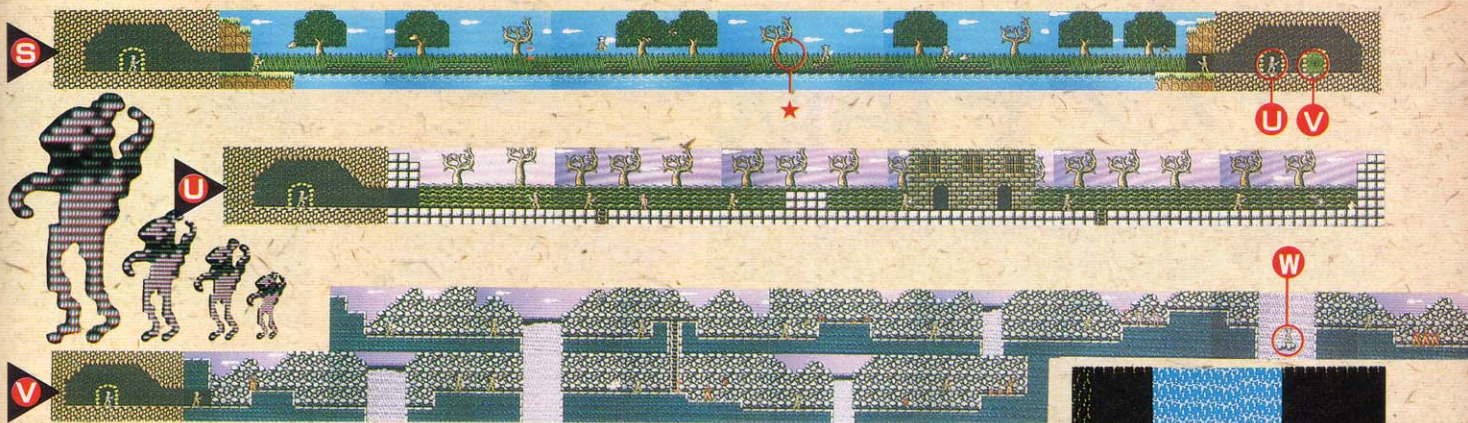
ライバルの出現か？

ゲームの初めからちょくちょく顔を見せる謎の男。彼もマラヤの秘宝を探している冒険家のひとりなのだ。主人公のライバルだけど、ネはいいみたい。

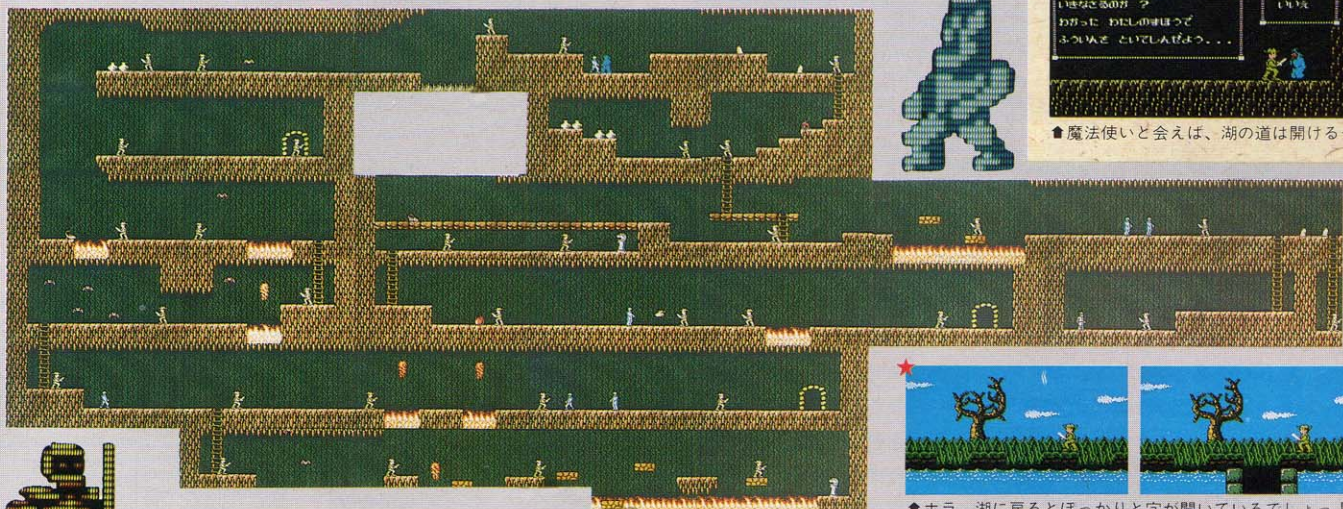
怪しい場所は爆弾を

すこしでも怪しいな、と思う場所は爆弾を使って穴が開くかどうか試してみよう。写真のような場所などで、各種アイテムが隠れている場合があるぞ。

⬆滝の裏側に、行けてしまうのである！

⬆魔法使いと会えば、湖の道は開けるぞ。

魔法使いに会って洞窟への道を開いてもらったら、湖のところまで戻ってみよう。どこかに穴が開いているはずだ。この洞窟内は前半に比べると、格段に広くなっておりさすが中盤戦、一筋縄ではいかない構造になっている。

仕掛けもシビアで、針山と違い落ちたら一発で死んでしまう火の海や、左右に動く石橋など、ジャンプするタイミングが少しでも間違うとすぐミスにつながってしまうものばかり。

またここの扉の入り口は、洞窟のどこかにある3つの石像により封印されている。封印を解くには石像をすべて破壊しなくてはならないことも覚えておくように。

★ ⬆ホラ、湖に戻るとぽっかりと穴が開いているでしょっ！

まだまだ冒険は続くのだっ

残念なことに、徹底解析はここまで。後半の4、5ステージは、自分の力で解いてみよう。じつは『マラヤの秘宝』にはまだいろいろな秘密が隠されているんだけど、読者の楽しみをこれ以上奪うのもかわいそうなのでこれ以上は言えないのだ。本当は言いたいのに言えないつらさもわかってほしい。

最後に、『マラヤの秘宝』は意外(？)なほどよくできたゲームだと言える。適度な難易度や、テンポのいいBGM。それに、キャラクターの動きが本当によく出来ている。さて、マラヤの秘宝は誰の手に？

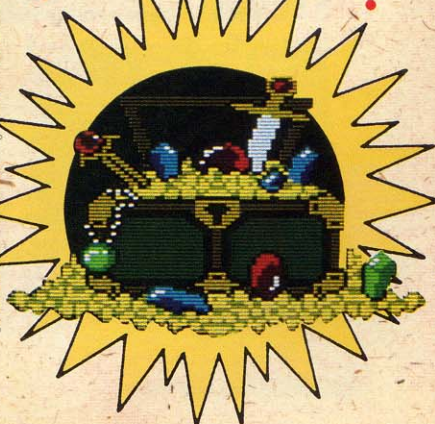
ステージ4

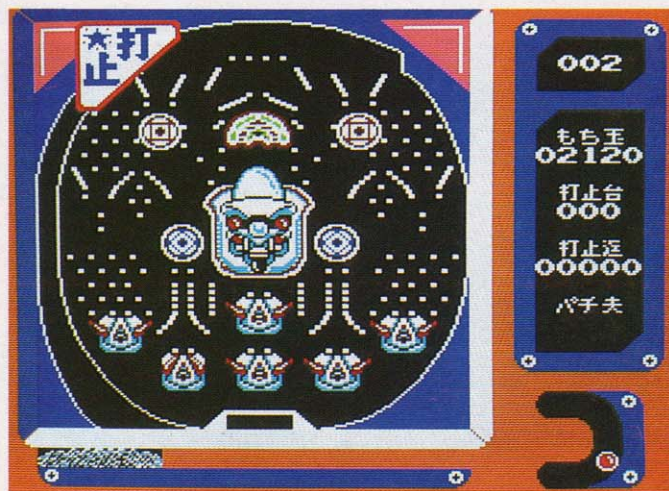
⬆大寺院に通じる封印を解くのが、目的。

ステージ5

⬆最終面の秘宝が隠されている大寺院だ。

⬆上からヤリが降ってくるしでパニック。

秘宝はどこに？

パチプロ伝説

大人の遊びの代名詞、パチンコがMSXでプレイできるのだ。実戦さながらのスリルと興奮が沸き起こる！　今月は各パチンコ店の紹介からそれぞれの台における攻略法をまじえたゲーム全体のコツを教えてしまうのである。

■HAL研究所　MSX2　5,800円［税別］（ROM）

出ます出しますとらせます！

パチンコ大好き少年（18歳未満はできないんだよね、パチンコ）、パチ夫くん。彼はメタルスーツに身をまとい、史上最強のパチプロを夢見て、日本全国パチンコ修行の旅にでました。はたして我らがパチ夫くんは史上最強のパチプロになれるのでしょうか……。

というようなストーリーからなる『パチプロ伝説』、パチンコ店内にいるお客さんから情報を入手し、台という台をかたっぱしから打ち止めにしまくって、パチ夫くんをパチプロに育てあげるのがキミの使命となるわけだ。

このゲームは１軒のパチンコ店が１ステージとなっており、その店によって決められている打ち止め台数に達するとクリアーとなる。最初のうちは規定の打ち止め台数も少なく、台自体も出やすいものが多い。しかし、だんだんステージが進むにつれてキビしくなってくる。パチ夫くんの目指す真のパチプロになるには、なみなみならぬ努力と忍耐力、そして、いい台を見極める確かな眼力が要求されるのはいうまでもない条件である。おまけに初めは100発しか玉を持っていないし……。これらの幾多の困難を乗り越えて、パチ夫くんは見事パチプロの称号を得ることができるのでしょうか？

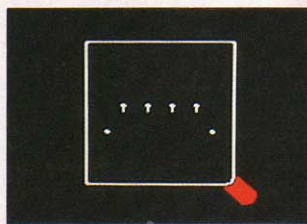
⬆まるで〝○ボコッ○〟みたいないでたちのジャラ夫くん。なんか浮いてるよね。

①まずはおはなししよう

いつ、どんな場所でも、人とのコミニュケーションを怠ってはいけませんね。初対面の場合でも、もじもじしないで積極的に話しかけてみましょう。怖いおあにいさんもしょせんは人の子、ていねいにお願いすれば、ほら、素敵な情報をうちあけてくれることでしょう。これが愛です。

⬆はいはい、ハチンコ大好き！　もしそうだとしても「いいえ」と言うと……。

②くぎをみてみよう

パチンコのかなめは、やはり釘ですね。釘はパチンコ玉の道、すなわち人生を決める役割をしているわけです。人間の場合、苦しいことや悲しいことがあっても、上を向いていれば、いつかは必ずいいことがあるといいます。釘だってそうなんです。下を向いてちゃー、最悪なのよー。

⬆上に開いているような釘がいいんだよ。ダマされたと思ってやってみてくれい！

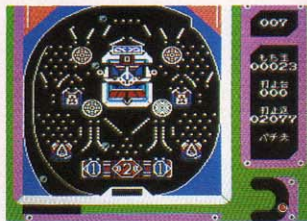
パチンコをするまえにおぼえよう　よいこのやくそく

③じょうたいをかくにんしよう

結婚して間もない若奥さんがお風呂を沸かしたままお買い物して、帰ってきたら火事になっていた、なんて話がよくあるみたいです。ついカッとなってしまい、自分の状況をまるっきり把握してない、なんてことはありませんか？　とくに玉の数には終始気を配るように心がけましょう。

⬆画面右の数字は、プレイをしていると、ついつい忘れがちになるもの。注目！

④いつもれいせいにね

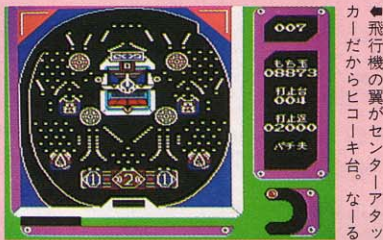
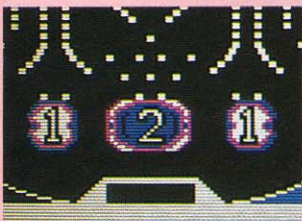
「つねに頭は冷たく、そしてハートは熱く」なんてことわざがあるように、煮えたぎる情熱とともに冷静さを失ってはいけないものです。どこをどうやってもうまくいかないような台でズーッと遊んでいては、あとでヤケドをするのが関の山。粘り強いのもいいですけど、限度を考えてね。

⬆おいおい、アブないんじゃないかい!? ほかの台で遊んだほう無難だよ、きっと。

よんだらもういちどよもう！

さあ、ジャンジャン出して出して出しまくりましょう。というわけで、台の種類別の攻略ポイントを紹介します。あとはキミのハンドルさばき次第だよ！

ヒコーキ台

セブン台と同様にポピュラーなヒコーキ台。着実に玉を増やせる、ダイナミックな動きなど、魅力抜群！　台のなかでは一番無難に遊べるのだ。

下のチャッカーに入ると、そのチャッカーに表示されている数だけ、センターアタッカーが開きます。で、センターアタッカーのＶゾーンに玉が入れば大当たりとなる仕組み。その最中にＶゾーンに玉を入れれば大当たりは継続されるぞ！

⬆飛行機の翼がセンターアタッカーだからヒコーキ台。なーる。

⬆このチャッカー２を狙うように、うまくハンドルを調節して玉を入れちまえ！

⬆飛行機だけでなく、こんなイカしたボーイズの台もある。種類は一番豊富だぞ。

セブン台

パチンコといえば、必ずといって登場するのがこのセブン台。３ヵ所の（とくにデジタルドラムの下）GOチャッカーに玉が入ると中央のデジタルドラムが回転し、スロットマシンよろしく、数字(台によっては絵)が見事揃えばおめでとう！　といったカンジです。コツはなんといってもGOチャッカーにどれだけ玉を入れることができるか、がカギとなるのです。

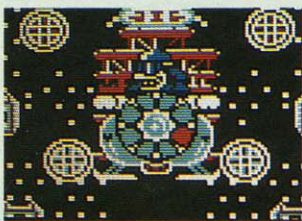
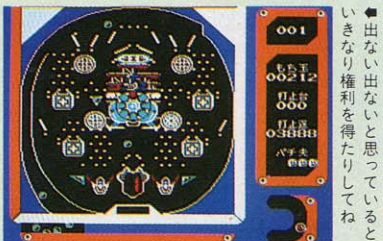
⬆はいはい、これがデジタルドラムとGOチャッカーですのよ

⬆よく出る台だと、ダラーッと適当にやってもバシバシ出てくるぞ。ファニー！

⬆数字や絵によって大当たりと中当たりがある。左の２つが揃うと小当たりです。

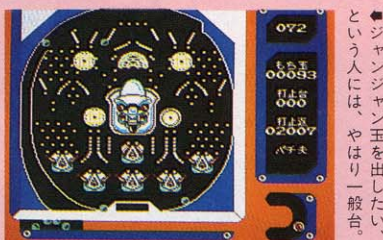
権利台

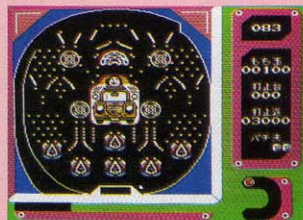
ドガーンと大当たりを狙うか、はたまた持ち玉を失うか。まさにイチかバチかのスリリングな台がこの権利台だ。センターダイヤルの赤い部分に入ったときに限り、大当たりの権利が発生し、チャッカー(台の下中央)のふたが開きます。そしてチャッカーに玉が入ればしめたもの。左右下のチューリップが６秒間開きます。これが最高10回作動するのです。ところが、権利最中にセンターダイヤルの赤い部分に入ってしまうと権利は消えちゃう。

確かに一度入ってしまえばもうこっちのペースなのだが、権利を獲得するまでは、多少の時間を要するようだ。この台で遊ぶ場合は、あらかじめほかの台で玉を増やしてからにしたいものだ。

⬆丸いのがセンターダイヤルです。この横を滑らせるように玉を落としなさい。

⬆出ない出ないと思っていると、いきなり権利を得たりしてね

一般台

パチンコはね、昔はこんな台しかなかったんだよ。というような素朴なフォルムの一般台。

中央の天入賞口への玉の入り方によってチューリップの開き方が変わっているのだ。コツとしては天釘(一番上にならんでいる釘)のまんなかにぶつけて、そのまま落下させる、といった方法が効果的だぞ。また、画面下の縦にならんだチューリップは、下のほうから玉を入れると得をするぞ。

⬆ジャンジャン玉を出したいという人には、やはり一般台。

⬆これがウワサの天入賞口。ここに玉を入れなけりゃ、おはなしにならないのよ。

⬆ワーゲンに乗る、幸せそうな顔をしたオヤジ。頭出してちゃ危ないでしょ！

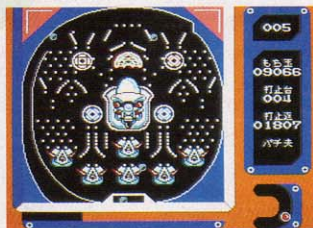
パチンコ店めぐりだ!

パチ夫くんの修行の舞台となる数々のパチンコ店を詳しく紹介しよう。これからの戦い(?)の参考にしていただきたい、と願う今日このごろ。

1軒目 パチンコ デルデル1号店

最初の店、デルデル1号店は計50台のパチンコ台が設置されている。店内は、中央にはヒコーキ台が20台、セブン台が奥に20台、そして左右の手前に10台の一般台といった感じの、比較的小さめのパチンコ店だ。ちなみにここで5台打ち止めすると次の店へと進める。

前にも述べたように、パチ夫くんは最初100発しか玉を持っていないので、まずはこの持ち玉を増やすことを考えよう。幸いなことにこの店には一般台があるので、とりあえずそのなかから出そうな台をセレクトして、肩ならしがてらプレイしてみるのが一番妥当なところではないかと思う。まちがってもいきなりセブン台に挑戦しないように(まあ強制はしないけど、あとで泣く可能性が……)。

それぞれの台は2,000発で打ち止めになるので、クリアーするのはそんなに苦じゃない。〝パチプロになる〟といった使命をあまり重く考えずに、リラックスしてプレイしよう。最初だけあって小手調べといえる店なので、3種類の台でそれぞれのコツをつかんでくれ。

⬆もっともコンスタントに玉を増やせる一般台。なにはともあれこれを狙え!

⬅釘はいいんだけどなあ……。ま、こんなときもあるさ⁉

⬆パチプロの才蔵。彼のお言葉はとてもありがたいのだ。

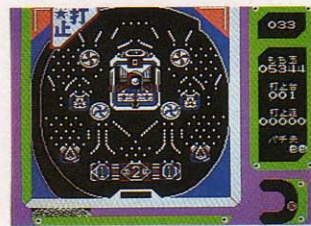
2軒目 パチンコ ビッグ

デルデル1号店を難なくクリアーしたからといって安心してはいられないぞ。なにせ一番の安全株、一般台がないんだから、ここには。

ビッグは右にセブン台、左にヒコーキ台がともに20台、そして両スミに権利台が10台というフロア一構成。遊ぶ台の順序としてはヒコーキ台、セブン台、権利台が安全かつポピュラーだね、やはり。

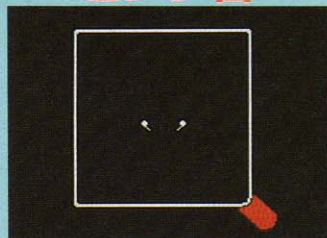
注意しなければならないのは、権利台だ。じつはこの台に限り、どこの釘を見ていいのかわからないのである(申しわけない)。ただ、はっきりいえるのは、少なくとも持ち玉があまりないときは近づかないようにするべし。一度入ればジャンジャン出るが、それまでにはかなりの時間を要するからだ。どうしても権利台で遊びたくなったら3、4台打ち止めにしてからにしてほしい。逆にいえば、たくさんの玉を使えば権利台の醍醐味を味わえるということだ。無理をしない程度にエキサイトしてね!

⬆一回出ちまえばこっちのものなんだけど、出る気配がまったくない。うーむ。

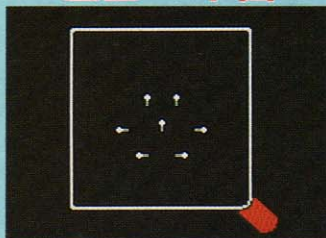
⬆いいこと言うねー、ねーちゃん。パチンコはまさに忍耐力! それしかないぜ。

⬆玉を増やすなら、このようなヒコーキ台がよろしいかと存じますです、はい。

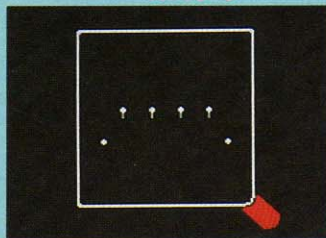
⬆カウンターのおねえさんとお話しすると、パスワードを教えてくれる。寝よ。

特別付録 この釘だあ

できるだけ多くのピープルに、できるだけたくさんの台を打ち止めにしてもらいたい! ということで、パチンコのパも知らない人のために、編集部でチョイスしたベリーナイスな釘を、台別に公開してしまったんだなー、これが。

セブン台

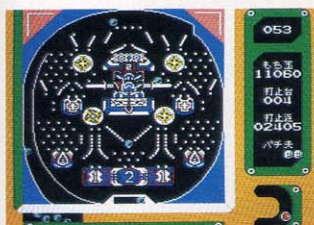
⬆デジタルドラムの下にあるGOチャッカーの釘は、こうでなくっちゃ。やっぱり。

ヒコーキ台

⬆これはチャッカー2の上の釘。よくわかんないけど、このようなものだったら出る。

一般台

⬆一番上の釘、いわゆる天釘は、上を向いているのをお選びください。その下もよ。

3軒目 パチンコ ニコニコ

30台のヒコーキ台に混じるように、20台のセブン台と10台の一般台が設置されているニコニコ。セオリーどおりに(?)一般台を攻め、調子がでてきたかな? と思ったところでほかの台でエンジョイするといった行動パターンでしょうね。ちなみに打ち止めは、一般台が3,000発、セブン台とヒコーキ台が2,500発と、これまでの店よりも若干ですが多めになってます。

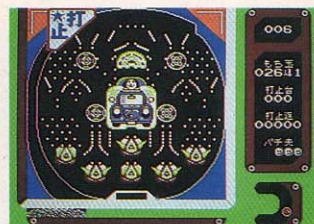
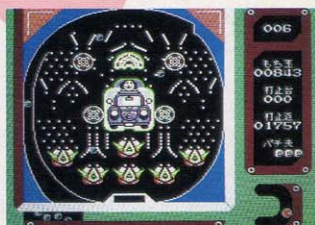
ところで、画面右に常時表示されている"パチ夫"というのがありますが、これはいわゆる残りのチャンスを表わしてます。つまり持ち玉が0になっても、このニコニコした顔の数だけプレイできるのです。これは各店をクリアーしたときに表示される得点がある程度増えるごとにプラスされます。運悪く持ち玉がスッカラカンになっても、これがあればまた100発からできるのです。そうそう、ここの打ち止め台数は6台ざます。

⬆うへー、出る出る! もう笑いが止まりません。たまりませーんってカンジ!

⬆33番台はどうやらヒコーキ台のようだな。うーん、釘を見てから決めよっと。

4軒目 パチンコ デルデル2号店

お一、なつかしい。デルデルは2号店もあるんですね。もうかってるって証拠だな一、これは。

店内はニコニコとたいして変わりはありません。台の種類と台数も同じだし。どの台も2,500発で打ち止めになります。したがって基本的な攻め方もニコニコと同じでいいかと思います。

ところで、キミは嫌っている台はないかな? ある!? それはマズイですよ。理由はあえて教えません(最後の最後でわかるんですけどね)。どの台も平均して、とまではいかなくても、いちおうひととおりプレイしてみてください。セブン台とヒコーキ台は天釘の左はじにぶつかるように、権利台はそれよりもほんのちょっとだけ弱めに、一般台は天釘の中央にいくようにハンドルを調節すると、いいみたいですよ。もちろん、その前に釘を見て、いい台だと確認しなければ意味ないですけど……。

⬆とかなんとかいっているうちに、はい、打ち止め。10分くらいでこうですから。

⬆チューリップ全開! 一般台の偉大さを痛感してしまう。気持ちいいよなあ。

5軒目 パチンコ ゴールド

さあ、いよいよパチ夫くんの修行も後半へと突入です。今までの経験をもとにがんばりましょう。

この店はヒコーキ台(打ち止めは3,000発)が45台と圧倒的に多く、あとは中央にセブン台(4,000発)が10台、権利台(4,000発)が左下に15台となってます。もし、これまですべての種類の台で遊び、打ち止めするためのコツを理解した人なら、終始ヒコーキ台に執着するのもいいでしょう。ここでの打ち止め台数は7台ですので、ここまできたら、自分がもっとも得意とする台で打ち止め台数を増やすことに専念したほうが賢いですよ。

⬆権利台もいいけど、一歩間違えると……。また100発からってのはイヤでしょ?

⬆彼女はパチプロの蘭子。どの店にもいるので、彼女から情報をいただこう。

⬆やっぱりコレでしょ。困ったときのヒコーキ台。これが合い言葉ですよだんな。

で それ以降は・・

長いパチプロ修行も残すところあと2軒。ひとつはパチンコジャンボ。セブン台が45台、ヒコーキ台が15台、一般台が10台ある。最後の店はパチンコジョイ。セブン台とヒコーキ台が30台ずつ、権利台が20台で打ち止め台数も8台とべらぼうに多い。とはいえ、腰を据えてプレイすれば、OKだね。

さて、これで終わった! なんて思ってはいないかい? じつは、このあとにパチプロとしてのテストのようなものがある。これをクリアーしないと……。でも、ここまできたらもう、社会党のようにヤルしかないね!

⬆デーン! ついにきましたジョイへ。それにしても8台打ち止めとはツラい。

⬆ジャンボは思ったより楽チンですよね。だって一般台があるんだもん。うひひ。

ディガンの魔石

本来のRPGとはなにか？　を徹底的に追求し、スタジオぬえが１年をかけて細密に設定したガデュリンの世界。そして、加藤直之氏が手がけた美しいグラフィック。常識はずれともいえるゲーム展開には本当に驚いてしまう。

■アーテック
MSX2
8,800円［税別］
(2DD)

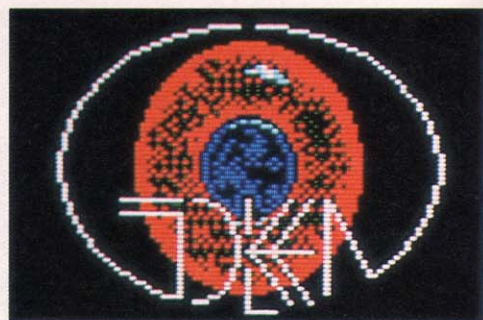
『ディガンの魔石』の舞台となるのは、ガデュリンと呼ばれる世界だ。このガデュリンの西ファーン大陸にあるオロ国の、カーティアという村から物語は始まる。

主人公は、カーティアに生まれ住む若者、ディノ。村一番の美女といわれるアビリアとの結婚の日を迎え、２人にとって幸福であろう未来を思い、胸を躍らせていた。そして、２人は人生の平穏無事を祈るため、お告げの泉の巡礼へと旅立ったのである。これは、村の古くからの習わしであった。

しかし、お告げの泉に到着した２人を待ち受けていたのは、予想に反して不吉な予言であった。２人の絆が断ち切られ、大いなる試練が与えられるというのだ。祝福されるべき日に不吉な予言を伝えられた２人は、不安を抱きながらも試練の打破を信じた。

ところが、予言の通りの出来事が、カーティアに戻った２人に訪れた。アビリアが原因不明の病に倒れたのである。次第に異形へと変身していくこの奇病には、マイヨールという国家の独占物である魔法が関与しているという。愛する妻を病から救うため、ディノは１人でマイヨールへと向かった。

今までのRPGと違い、経験値の存在しないこのゲームの秘密は、パラメータにある。登場人物のそれぞれが体力や魔力などのパラメータを持ち、主人公の行動によって、数値が変化していくのである。そして、そのパラメータの数値によって、ゲームの進行が変わってしまうというすごいしくみ。それだけに、主人公の行動がとても重要な意味を持つのだ。弱いものいじめや盗みなど、悪徳を重ねていると誰にも信用されなくなって、いざというときに助けてくれなかったりするわけだ。

もともとこのゲームの目的は、敵を倒して主人公を強くしていくことではない。プレイヤーが主人公になりきって、実際にその世界を冒険している気分にひたれるというのを目的としている。ということは、これは本来のロールプレイングの要素をもったゲームといえるのかもしれない。

こんなにきれいなグラフィック

ゲームの背景やアイデアの設定、そして原画など、グラフィック制作のすべてに参加している加藤直之氏。彼の手による点描のようなグラフィックは、PC-9801版からMSX版に移植されても、その美しさにはほとんど変わりがない。ちなみに、２つの機種の同じ画面を右に並べてみた。ほら、MSX版とは思えないほどきれいでしょ？

PC-9801版

⬆こちらは、先に発売されたPC-9801版。細かいところまで描かれている。

MSX版

⬆こうして並べてみても見劣りしないぐらいていねいに表現されている。

オロ国カーティアの村

ディノが生まれて育った村、カーティア。オロ国の片隅に位置するささやかな村だ。ディノの冒険は、ここから始まる。村の中にはディノの家はもちろん、食料品店や職業斡旋所、神殿などがある。

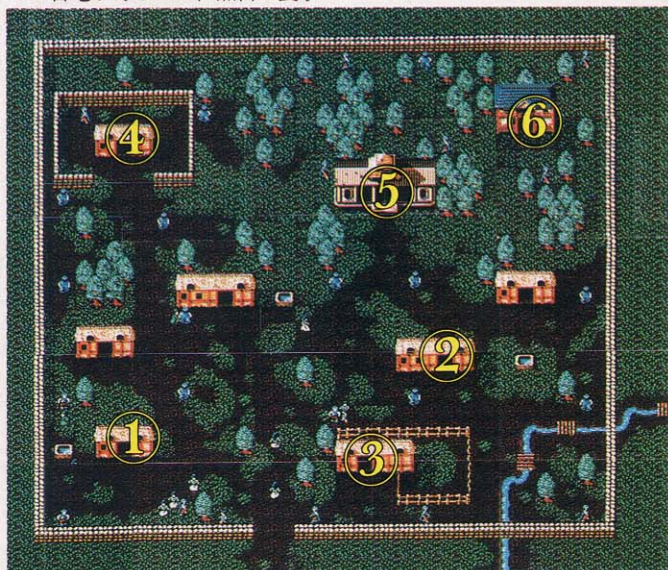
このゲームでは、ふだん自分が生活しているのと同じようにディノを行動させるというのが、重要なポイントとなっている。冒険していくことによって、ディノはおなかがすいたり眠くなったりするので、それを満たしてあげなければならない。カーティアではディノの自宅があるので、無料で食事や睡眠をとることができる。

この村で必ずしなければならないのは、長老のルトファに会って話を聞くこと。アビリアの病気を治すには、マイヨールのエドナへ行き、タオ・ホーという大魔導師に会うのだと教えてくれる。エドナに行くための馬と食料を買おう。

⑥ルトファの家

カーティアで重要といえる場所が、オロの長老ルトファの家。見た目は仙人のようなルトファは、本人も年齢を覚えていないほどの老人で、それだけにいろいろなことにくわしい。旅をするうえで必要な情報も教えてくれるので、村を出る前にはぜひ立ち寄っておきたい場所だ。タオ・ホーについての話も聞けるぞ。

④職業斡旋所

お金を得るためにはアルバイトをする。ここではいろいろな仕事を紹介してくれるが、資格を満たしていないと働けないものもある。

⑤神殿

神殿は、村によって役目が違っている。カエルのようなトカゲのようなカッパのような生き物がいるが、じつは神官なのである。

①ディノの家

⬆とても優しいおばさんだ。

自分の家に帰ると、ディノの留守中にアビリアの世話をしてくれているラズテクおばさんと、最愛の妻アビリアがいる。カーティアにいる間は、ここで自由に睡眠や食事をとることができるのだ。

⬆早く病気の謎を解かないと恐ろしい姿に。

③馬屋

村から村へは馬を使って移動する。このゲームでは馬もアイテムの1つとされ、馬を持っていなければ、村の外に出ることはできないのだ。次の村へ行くための条件がそろったら、お金をためて馬を買っておくこと。ちなみに、馬といっても外見上は地球にいるものとかなり違っていて、ロバと水牛と馬の中間のようなもの。

②食料品店

食料がなくなると体力がどんどん減ってしまうので、常に持ち歩くように心がけたい。ここでなるべくたくさんの食料を買っておこう。食料の減り方は種族によって違うが、店で買ったものは起きている間に自動的に減っていき、食堂などで食事をした場合は、一定時間減らない。食料の減るスピードは、かなり速い。

アルバイトでお金をかせぐ!

職種	出現地	資格・報酬ほか
皿洗い	全	資格はいらないが、得られるものはお金だけだ。
かじや	全	お金のほかに守備力がアップする。強さ40の資格が必要。
使い走り	全	得られるお金は一番少ないが、す速さがアップする。
薬屋	全	資格に賢さが必要。アイテムの毒消しが手に入る。
大工	全	資格はHP300。報酬も多く、強さや活力薬も手に入る。
食品加工	全	資格なし。食料をもらえるので買う手間が省ける。
武器屋	全	資格はいらないが、短剣を手に入れることができる。
どかた	全	HP300の資格が必要だが、報酬は多いほうだ。
魔法の指導	エドナ	高い賢さが必要だが報酬は多く、クコの水が手に入る。
教師	オロ	資格に賢さが必要だが、その分、賢さが成長する。
トイレそうじ	全	資格なし。仕事の性質上、根性が成長する。
そうじふ	全	資格はいらないが、成長するものも何もないのだ。
遊び人	エウレス	お金はまったく得られないが、媚薬が手に入る。
道具屋	全	資格は、賢さ50。力の実を手に入れることができる。
馬屋	全	高い守備力を必要とする。そして守備力がアップする。
戦闘指導	バヴァリス	かなり強くなっていないとできないが、報酬は多い。
荷物運び	メルドーン	HP570の資格が必要。根性が成長する。
召し使い	エドナ	資格に高い賢さを必要とする。手に入るのはお金だけ。
農夫	オロ	資格はHP300。食料がもらえるが、賢さがダウンする。
兵隊	バヴァリス	根性がかなりないと、なることができない。強さが成長。
詩人	エウレス	資格は高い賢さ。根性がダウンする。
売春婦	メルドーン	資格は女性であること。報酬は高いが信頼されなくなる。
行商	メルドーン	資格なし。す速さの実が手に入る。守備力が落ちる。
どろぼう	全	資格はす速さ70。悪のパラメータがアップしてしまう。
殺し屋	メルドーン	報酬は一番多いが、悪のパラメータがぐーんと上昇する。
占い師	エドナ	強さがダウンするが、知識の実が手に入る。
乳しぼり	オロ	資格もなければ成長するものもなく、入るのはお金だけ。
祈とう師	エドナ	MPが高いことが条件。賢さがダウンしてしまう。
門番	エウレス	根性がなければできないが、報酬はいいほうである。
用心棒	バヴァリス	資格は、強さが高いこと。悪のパラメータが上昇する。

ディノには定職がないので、お金を得るためにはアルバイトをしなくてはならない。仕事は職業斡旋所で紹介してもらうのだが、場所によって紹介してくれる職種は違っている。また、選択した仕事が必ずしもできるとは限らない。パラメータによって、できる仕事とできない仕事があるのだ。その仕事をするための資格を満たしていなければ、断わられてしまう。仕事によって得られるものも違うので、よく考えてから選択しよう。

規則正しい生活を

おなかがすいたり眠くなったりすると、メッセージが出て教えてくれるという親切なつくり。本当は教えられる前に補充しておくのが一番いいんだけどね。

アイテムいろいろ

アイテムには、装備しなければいけないものと、持っているだけで効果があるものがある。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
力の実	戦闘中のみ、攻撃力が1.5倍に。	賢者の石	賢さが数ポイント上がる。
硬化の実	戦闘中のみ、守備力が1.5倍に。	毒消し	解毒の作用がある。
俊速の実	戦闘中のみ、敏しょう性が1.5倍に。	サランの花	風邪を治す効果がある。
知識の実	戦闘中のみ、集中力が1.5倍に。	クラレルの花	空腹病を治す効果がある。
媚薬	自分のまわりに人を寄せつけてしまう。	RIDSの秘薬	RIDSにかかったときに使う薬。
活力剤	体力が全回復する。	エッダの秘薬	ズール症候群を治す薬。
成長薬	最大体力が数ポイント上がる。	星の腕輪	強さが1.3倍に。
クコの水	魔力が全回復する。	月の指輪	賢さが1.3倍に。
きつけ薬	正気度が全回復する。	イシュトの靴	す速さが1.3倍に。
強化薬	強さが数ポイント上がる。	ダルフの守り	守りが1.3倍に。
きこう薬	守りが数ポイント上がる。	ドラゴンの眼	正気度が100に固定される。
好運の薬	素早さが数ポイント上がる。	力の輪	エドナ以外で魔法が使えるようになる。

※開発中のため、発売時には内容が異なる場合があります。

マイヨール国エドナの町へ

カーティアでルトファに会い、タオ・ホーの噂を聞いたら、目指すは隣接の国、マイヨールだ。マイヨールはガデュリンで唯一魔法が使える国で、魔術師が多い。国の中央にある近代都市が首都のエドナで、まずはそこに向かおう。

情報屋ボルンに会え

エドナには、カーティアと同じように食料品店や職業斡旋所などのいろいろな施設がある。とりあえず建物の中に入ってみて、場所を確認しておこう。一緒に旅を続けることになる仲間も、どこかの建物の中で見つけられるはずだ。

この町でまず重要となる人物は、情報屋ボルン。外観はとても不気味で意地悪そうだが、金さえ払えばいろいろな情報を教えてくれる。ボルンの場合、自分で歩き回って情報を集めているのではなく、あらゆる悪党から金で情報を買い集め、それを高く売っているのだ。金がすべてという考え方なので、金さえ払っていれば安心できる人物ともいえる。大いに利用しよう。

さて、エドナに着いて最初にボルンから得られる情報は、司政官カロンについての話だ。カロンに会いに行けば、タオ・ホーの居場所やアビリアの病気の謎を教えてくれるという。さっそくカロンの屋敷に行ってみることにしよう。

カロンの屋敷

宿屋で事件が……

ボルンの情報を頼りに、エドナの北東のはずれにあるカロンの屋敷に行ってみると、門番に冷たく追い返されてしまう。いったいどうすれば中に入れてもらえるのだろう。くやしいけれど、もう一度ボルンのところへ行ってみるのだ。

ボルンからの今度の情報は、カロンの侍女ユリがディノを探しているということ。探してると言われても、こちらもユリがどこにいるのかわからないので、ここは宿屋にでも行って休むことにしよう。

ということで、宿屋にいくのだが、ここでこのゲーム最初のイベントが起こる。ディノが眠ろうとしたときに、男に襲われている1人の女性が、突然助けを求めて飛び込んできたのだ。その女性が、じつはユリだったのである。

ユリを助けて再びカロンの屋敷へ行ってみると、今度は中に入れてくれ、カロンにも会うことができる。そして、カロンから重大な事実を聞かされるのだ。

アビリアが変ぼうを始めたのと同じ時期に、マイヨールの魔力の権化である大地の樹が荒れ狂い始めた。マイヨールの制覇をねらうバヴァリス国の司祭、ゴーリアの陰謀である。すべての力の源、ディガンの魔石を大地の樹に埋め込んだのだが、その魔石が壊れていたため、樹が暴走を始めたのだ。

その影響で、マイヨールきっての大魔導師タオ・ホーは廃人と化し、竜の結界に隠れ住んでいるという。すべては、タオ・ホーを探し出して回復させ、話を聞かないことには始まらないのだ。

ユリを助けろ!

思いがけない真実

仲間が加わった!

カロンからひと通り話を聞くと、一緒にタオ・ホーを探しに行くために、マランという仲間を加えてくれる。さっそく竜の結界へと向かうのだが、その前にエドナの町の東と西に建っている塔の中に入らなければならない。ここには、重要なアイテムが隠されているのだ。塔の中では敵が出現するので、体力や魔力を回復させるアイテムを必ず用意しておこう。

とにかくこのゲーム、パラメータによって展開が変わってくるので、竜の結界までの道のりも人によっては違ったものになる可能性もある。これが正しいゲーム進行、といえるものが初めから存在しないのだ。ただ、共通していえることとは、常にパラメータに気を使いながら進めること。それさえ注意していれば、人によって展開は違っても、どうにかエンディングにはたどり着けるようにできている。

タオ・ホーはどこに

をプレイする前にチェックしておきたいお得な情報ですよ！

あの『ぎゅわん自己』がパワーアップして帰ってきたぞ！　なーんて、ありがちな書き出しかたをしてしまったが、これがホントのことなんだからしかたがない。質量ともにうんとゼイタクになった今回の作品は、アナタに不眠不休の日々をもたらすこと間違いなし。さあ、徹夜に備えて徹底解析だ！

■ゲームアーツ
MSX2 6,800円
［税別］（ROM）

⬆さあ、この喜びと興奮をみんなで体験してみようじゃありませんか。ねえ。

最近、ちゃんと麻雀打ってますか？　ああそう、そいつはよかった。なんてったって、麻雀は銀河系一のテーブルゲーム。あの役作りのときの興奮。相手とのかけひきの緊張感。点棒をもらうときのえもいわれぬような爽快感……。いいですねえ、おもしろいですねえ。ホラ、だんだんやってみたくなってきたでしょ、ね？　さあ、悪いことは言わないから、ひと思いにやってしまいなさい。我慢しなくてもいいぞ。

さて、やりたくてやりたくてもうたまんない！　というアナタには、この『ぎゅわん自己2』がおススメだ。前作を上回る16人の登場キャラクターは、思考ルーチンのほうもこれまでにない本格派。美しいグラフィックは、全自動雀卓をじつに忠実に再現した優れモノ。そして、前作との合わせ技でさらに広がる遊びの選択肢。こいつをやらない手はないぞ、というワケで、今回は魅力を洗いざらい探ってみようと思うのだ。それではさっそくいきましょう。

勝ち過ぎの金蔵

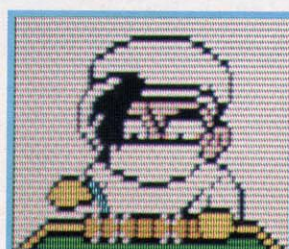
こいつはオッソロシーほどの強運の持ち主。麻雀を始めてからいまだに負けたことがないらしい。とにかく配牌もツモも神がかり的なすごさで、ダブル役満なんかも日常茶飯事、というからうらやましい限りである。こいつを倒すためには、クヤシイけれどなんでもいいからとにかく点棒を取るよりほかに方法がないのだ。

運	★★★★★★特A
技 術	★E
総 合	★★★★★A
血液型	O型

全自動の狼

自らの手で開発した麻雀コンピュータを駆使し、確率の計算にもとづいて常に最善手を打っていく、という小生意気な雀士。なるほど打ち筋はとてもオーソドックスで堅実な、なかなかの実力派である。こーゆーやつをへこませるにはなんといってもパワーが肝心。力まかせで派手な手を一発おみまいしてあげましょう。

運	★★★★B
技 術	★★★★★A
総 合	★★★★★A
血液型	AB型

ブラックザンク

ふだんは外科医として、優れた腕前を高く評価されているらしいんだけど、麻雀のほうの腕前は、はっきり言って大タコ野郎である。欲深いのですぐガメまくってしまい、いつも手牌には危険牌をいっぱいためこんでいるのだ。こっちがフツーに打っていれば、まず勝手にひとりで沈んでいってくれる。取るに足らない相手だぞ。

運	★★D
技 術	★★★C
総 合	★★★C
血液型	O型

クララ

クララ、一度でいいから自分の足で立ちたいの！　ああそうですか。勝手にしなさい。そう、クララはめったに牌を立ててあがることができず、ポンポン鳴いてばかりのかわいそうな少女なのです。で、もちろん腕前のほうもたいしたことはないんだけど、鳴きが多いだけにテンパイも早いので、油断したら痛い目に会うかも。

運	★★★C
技 術	★★D
総 合	★★★C
血液型	A型

さらに強く、カシコクなった雀士たち

さてさて、『ぎゅわん自己』が2になって、いったいなにがどう変わったのであろうか？ なになに、消費税導入によって実売価格が変わった？ なるほど、よくお勉強してますね。でも、もっと変わったのもあるでしょ？ そう、雀士の顔ぶれなのだ。そりゃあたりまえだろ、なんて思われたかたもいらっしゃるでしょうが、じつはこれが重要なポイントなのです。

前作より４人多い16人の雀士たち。ただ頭数が増えただけではありません。みんなとってもカシコクなっているのだ。

これまでの麻雀ソフトの思考ルーチンって、強いことは強いんだけど、今ひとつ打ち筋が不自然に感じるところがあったよね。しかし、このソフトはすごい。一部例外のヤツもいるけれど、平和(ピンフ)系の役を基本にした非常に堅実な手作りをしてくる上に、ちゃーんと相手の打ち筋を読んでいて、捨て牌のほうもよく気を配って、無理なく切ってくるのだ。おかげで、対戦しているときの雰囲気が人間を相手に打っているときの感覚とかなり近くって、より臨場感のある勝負ができるようになっているぞ。

もちろん、今回のメンツも、ユニークで個性的なキャラクターがそろっているので、上の文章を読んで、お堅い内容のゲームになってしまったのでは？ な〜んて心配する必要はまったくないですよ。

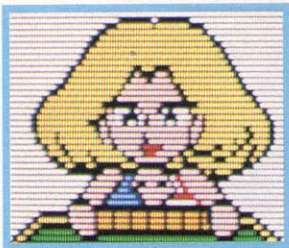
そうそう、前作をプレイした人の中には、ドラ夫が弱すぎるよーん、とお嘆きのかたが多い、という話を耳にしました。そんな貴兄のために、今回は、後で説明する１と２の合わせ技を使うとドラ夫の強さがビビン！ とアップしてくれるのです。こういうささやかな配慮にも泣かされますね。

⬆おお、渋い。今度の敵キャラは麻雀のことをよくご存じでいらっしゃるのだ。

⬆まあ、とにかく一度プレイしてやってくださいな。なかなかいけますよ、これ。

⬇鳴ーいてばかりいるおカバさん、ご乱心のようですねえ。

⬆分身！ という大技を身につけているハルタン星人ちゃん。

カリフォルニアレディー

オー、アナタ外人サンナーノデスネー！ そう、彼女はアメリカからの留学生さんなのです。カリフォルニアの太陽を浴びた彼女のグラマラスかつデンジャラスなボディーに、アナタの思考回路は電撃ショーック！ オー、テリフィック。大学では心理学を専攻しているそうで、読みのほうはけっこうするどかったりするよん。

運	★★★C
技術	★★★★B
総合	★★★C
血液型	A型

ソニー君

世界に名高い、技術のソニー君。それだけあって、彼の打ち筋は無理のない本格派。ほーんと、いっつぁーソニー君ってなもんで、いつも、おー、なかなかやるじゃんコヤツ、と感心させられてしまうのであります。強いぞ。渋いぞ。あなどれないぞ。いっつぁーソニー君だ。参ったか。アナタの麻雀のセンスが問われる相手だよ。

運	★★★★B
技術	★★★★★A
総合	★★★★B
血液型	A型

かおりちゃん

かおりちゃん、遅くなってゴメンネ。ああ、あれはかおるちゃんか。とにかく、かおりちゃん、本名積木かおりは、泣く子もだまる暴牌族。ワガママしほうだいの暴力的な打ちかたをしてくるのです。こんな根性のひねくれまがったヤツには、最初にガツンと一発お見舞いして、更生させてあげましょう。最初が肝心ですよ。

運	★★D
技術	★★D
総合	★★D
血液型	B型

森田健作

あちゃー。オレは男だ！ 男がポンポン鳴いてどうする！ 男はだまって一気通貫だ！ 一本気な彼は、けっして鳴こうとはしない。とにかく、一本ビビッと筋が通ってないと気がすまないのである。したがって、なにがなんでも一通、イッツー！ まさに、浜辺の潮の香りがよく似合う、スカッとさわやかナイスガイだ。

運	★★★★B
技術	★★D
総合	★★D
血液型	O型

全自動卓を忠実にシミュレート!

全自動卓でプレイしたこと、ありますか？　あらら、ないんですか。それはそれは。うーん、読者の年齢層を考えると、雀荘なんかに通ってる人は少ないだろうからねえ。え、やったことがある？　お前、年はいくつだ？　16？　あらあら、いけませんよ。

もっとも、編集部の中にもそれくらいの年のころから雀荘通いをしてた人が2～3人ほどいるみたいだけど。ねえ。

まあ、そんなことはいいんです。なにはともあれ、全自動卓でプレイするのはキモチいい。なんてったって、楽なんですよ。ほんとに。やってみて損はないですよ。

で、このソフトはその全自動卓を見事に再現しているのです。牌がググッとせり上がって、LEDのサイコロがクルルッと回る。うれしいですね、楽しいですね。

牌の色に注目!

そうなんですよ。全自動卓って、青牌と竹牌の2種類が1局ごとにかわるがわる出てくるんだよね。芸が細かいなあ。

⬆はい、まずは青牌がチョロッと顔を見せてくれました。いやー、どうも。こんにちは。

⬆なんとつぎの局では竹牌くんがコンニチハ。このとき青牌は卓の下でグルグル回ってる。

全自動卓にかけた青春

ラメン田川

⬅一世一代の大バクチに出ているという永遠の賭博師。熱き思いを語ってくれた。

私が高校生のとき、アルバイトでそば屋の出前をしていたのだが、ある日雀荘にそばを届けに行ったとき、オヤジに「これ食ってる間、代打ちして」と頼まれた。卓に向かった私は、どういうわけか〝純チャン三色ドラドラ〟をアガリ、そのオヤジにカツ丼をおごってもらったことはもう思い出。

バッドハンド

誰でも、ツイてるときとツイてないときがあるものだ。しかし、彼の場合は特別ひどい。配牌をみると……、あれま、ゴッチャゴチャー。もう、一、九、字牌のオンパレード。もういやんなっちゃいそうだが、彼は決してあきらめない。ごくたまにいきなり国士無双パーンチ！　が飛ぶかもしれない。ごく、ごくたまにだ。

運	★E
技術	★★★★B
総合	★★★★B
血液型	O型

献血のお由紀

不幸な人々に愛の手を！　大いなる慈悲の心を！　そんなわけで、彼女はいつも血を集めて社会福祉に貢献しているのでありました。では、麻雀のほうの腕前は？　そうですね、可もなし不可もなし、といったところでしょうか。じつにオーソドックス、というか没個性的なな打ちかたをします。まあ、よくいるタイプということだな。

運	★★D
技術	★★★C
総合	★★★C
血液型	B型

ヤーメネーター

オイラはヤーメネーター。オイラを負かしたにっくき雀士たちに復讐するために、サイボーグとして蘇ったのさ。オイラはもう後ろは振り返らない。突進あるのみだ。周りを見ている余裕なんて持ち合わせていないのだ。なーんて、簡単に言えば、場をゼンゼン見ないタコなんだよ。タコ。やーい、タコタコ。はっきり言って弱いぞ。

運	★★★C
技術	★★D
総合	★★★C
血液型	なし

ハルタン星人

フォッフォッフォ。宇宙のかなたからやってきた、謎の宇宙人。日夜雀荘めぐりに明け暮れている毎日らしい。どうでもいいが、こいつは強一い！　テンパイはモーレツに早いし、ウラドラなんかバコバコのりまくりっ！　チクショーめ、うらやましいねえ、オヤジ。え、おめえ、分身の術を使えるんだって？　生意気な野郎め。

運	★★★★★A
技術	★★D
総合	★★★C
血液型	不明

ぎゅわん自己1があれば広がる楽しさ

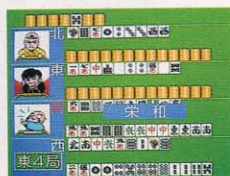
もちろん単体で遊んでも十分に楽しめるんだけど、どうせやるんだったら、ねえ。
そうなのである。このソフト、前作と一緒に使えば楽しさ2億倍なのである。試しに、スロット1にぎゅわん自己2を、スロット2にぎゅわん自己1を、ぶっ差してごらんなさい。逆じゃだめだぞ。……するってえと、あ～ら不思議。なんと、新たに"勝ち抜き戦"と"タコ討伐戦"モードなんてのができるようになるのです。
勝ち抜き戦ってのは、ぎゅわん自己1にもあったので説明は省略。では、タコ討伐戦とは？ それは、東京中の雀荘からタコを追い払うために戦う雀士たちのゲームなのです。こいつは燃えるぜ、おい。
おっと、フリー対戦のとき、28人もの雀士たちの中から相手が選べるってのもありました。まあ、とにかく魅力いっぱい。思い切って2本ともそろえちゃいましょう。

⬆これが前作。2の発売と同時期に再販される、という話です。

タコ討伐戦だ!

ターコーターコーつーぶーせ！ てなぐあいで、タコ側かアンチタコ側について、2対2で戦って各地を制覇していくのがこのモードなのです。なんと、味方の手牌を見ることもできるので、戦略をよく練ってプレイしましょうね。

➡はい、これが舞台となる地区のマップだ。いわゆる陣取りゲームですよ。

⬆2対2で対戦するってのも、なかなか趣があってヨロシイ。

⬇対戦結果は、こーんな感じで表示されるわけなのです。

アンチタコ側　タコ側
- 8100　- 19800
+ 36000　- 8100
+ 27900　- 27900
アンチタコ側の勝ち!

⬆青春って、なんだ？ 夕陽に向かって叫んでみよう。バカだと思われるぞ。

哭きのカバ

ポン！ チー！ あーうっとーしい。こいつはやたらめったら鳴き、いや哭きまくる。ポン！ うるせー！ 哭きが多いからテンパイはけっこう早いほうなんだけど、チー！ はいはい、わかりました。役がないときが多いのであんまり気にする必要はないよん。まあ、単なる雑魚だね、ザコ。ロン！ チャンタドラ8！ 参りました。

運	★E
技術	★★★★★A
総合	★★D
血液型	A型

E.T.

しっかし、またまたよくわからないキャラクターだなあ。コイツ。麻雀は覚えたてなので、あまり役を知らないんだけど、驚異的なツキを持っているからアドレナリン、じゃなくてあなどれない。まず自分が狙う役を宣言してから打つ、というのもヘンだが、それであがることが多いんだからコワイ。でも、基本的にはタコですよ。

運	★★★★★A
技術	★E
総合	★★★★B
血液型	？

片ちん大王

あらあら、日本タコ友の会の会長さんですか。それはそれは。おや、タンヤオ、ピンフ狙いなんて、まともな打ちかたをしてくるじゃないですか。でも、興奮してきたら眠っていた本性が目ざめ始めるようで、突然ソメに走りだすようになってしまうみたいですね。でも、その気持ち、わかります。疲れてきたらしかたないですよねえ。

運	★★D
技術	★★★★B
総合	★★★★B
血液型	A型

ババプロ

ああ、清一色は美しい。すっかり清一色であがることに魅せられてしまった彼は、すぐにソメに走ってしまうのである。プロのクセして、なさけねーヤツだ。捨て牌をみればだいたい見当がつくので、基本的にはほとんど相手にしないでもいい。でも、ときたまドデカイ一発をぶちかましてきたりするので、間違っても振り込むなよ。

運	★★★★B
技術	★★★★B
総合	★★★★B
血液型	A型

デュアル ターゲット

―第4のユニット3―

シリーズ3作目の『デュアル ターゲット』を徹底解析。前作において残されたいくつかの謎もいよいよ解明されるぞ!! 自分の意思を反映させる"喜怒哀楽"感情モードでブロンウィンになりきるのだー！

■データウエスト MSX2 7,800円〔税別〕（2DD）

あれから3ヵ月

WWWFが密かにもくろんでいた"サイボーグ計画"を妨害し、宿敵ダルジィを倒してから3ヵ月が過ぎた。が、その裏で推し進められていたクローン計画の真相やブロンウィンとうり二つの少女の謎は解明されないままであった。

UF(統合軍)基地内。鏡を見ながら考え事をしていたブロンウィンは、突然の爆発音に驚いた。それに続くエマージェンシーコール。WWWFの奇襲部隊が越中博士とPPB(サイコパワーブースター)を狙って基地内に侵入したらしい。PPBとはサイコパワーを機械的に増幅させるパワーアップユニットで、越中博士が現在開発中のものであった。

WWWFの新たな攻撃が!!

廊下でブロンウィンの前に立ちはだかる3体のアンドロイド。それぞれ深い青、燃えるような朱、目を射るような白のボディーカラーで、そのうち2体は腕に越中博士とPPBを抱えている。おおっ、悲しいかな、博士の頭には大きなコブが……。すばやい反射神経のアンドロイドを追ってアッシュも登場。ここはアッシュとの連携プレーで博士を助け、さらにPPBを取り戻したいところ。もしPPBがWWWFの手に渡ったら悪用されてしまう。残りの2体は博士とPPBを抱えているので、攻撃はしてこないだろう。そこでブロンウィンはまず青いアンドロイドと1対1で戦うことになる。お馴染みのバトルモードだぞー。

これがレギュラーだ

ブロンウィン（越中りょう子）

WWWFのBS(バイオニックソルジャー)で、管理ナンバーは4。今は統合軍特殊部隊に所属。エージェントとして活動するとき以外は星雲学園の生徒、越中りょう子として過ごしている。

セス

WWWFのBSであったが、越中博士と一緒に脱出した。現在は統合軍特殊部隊のエージェントとして活動。髪がピンク色で一見おとなしそうだが、これでなかなか活発なのだ。そりゃーね。

アッシュ

セスと同様、WWWFのBSで越中博士、セスと共に脱出。統合軍特殊部隊のエージェントとして活動している。緑色の短い髪がトレードマーク。余計なコマンドで怒らせたりするとコワーイ。

越中博士

もともとは、WWWF兵器開発部所属のエリート研究員で、BS開発チームのリーダーであったが、WWWFが軍事組織であることに気づき逃亡した。現在は統合軍の研究部に在籍している。

山田記者

WWWFの正体を見破るなどなかなか聡明な記者であるが、上部の圧力で新聞社を解雇される。その後はフリージャーナリストとして活躍中だがWWWFからは要注意人物としてマークされている。

必勝、バトルモードだっ!!

⬆矢印のカーソルで攻撃場所を指定できる。

⬆バトルモードで負けるとゲームオーバーだぞ。

I AM A WINNER !!!

さて、ちょっと新しくなったバトルモード。攻撃方法を指定するのは前作と同じだが、今回は相手のどこを攻撃するかということまで指定することができるようになった。

勝つためには、相手の弱点を見つけ出し、徹底的にそこを攻めること。戦闘の前にセーブして、いろいろ試してみよう。エネルギーの減り方がとーっても早い部分が見つかるぞ。じつは胸のあたりがそうだったりして。

残り2体を追いつめたが…

青いアンドロイドは倒せたかな。さ、残りは2体だ。パンパンっと片付けてしまおう。そのときっ！高出力のサイコブラストがブロンウィンとアッシュを襲った。間一髪でサイコシールドを張り直撃を免れる2人。放出方向を見ると、そこには青いプロテクターに身を包んだWWWFのBSが。その両手にただようサイコブラストの残留エネルギーから、かなりの憎しみを増幅させていることがわかる。

2人が注意をBSに向けている間に、アンドロイドは越中博士とPPBを抱えたままガケの上までジャンプし、BSの両側に立った。う、うかつだった。BSはアンドロイドを従えたまま、消え去ってしまったのであった。

喜 怒 哀 楽 感情モードは正しく使おう

“話す”ときには、喜怒哀楽、そして謝るという5つの感情を自分で選ぶことができる。“喜”は乱用しないようにねー。

仲間ハズレにされるのはゴメンだと騒ぐブロンウィン。場にそぐわないものばかり選んでるとエンディングが見れないことも……。

越中りょう子として星雲学園の生徒に戻る

ブロンウィン発狂!?

待機命令が出されたブロンウィンは、ここで越中りょう子として学生生活に戻るぞー。遅刻だー、遅刻。急がなくては——。

教室では武藤優介たちとの会話に花が咲きっぱなし。優介は航空機の墜落事故によって記憶喪失の状態だったブロンウィンを助けてくれた少年だ。こうしてるとブロンウィンも普通の女の子に見える。ほのぼのー、のひとときだね。

しかし何が原因なのか、突然ブロンウィンは四方八方にサイコブラストを放出し始めた。出力は低いというものの、相手は普通の人間。間接的に被害を受けている生徒もでている。直撃すれば確実に死に至る。UFエージェントとしてのブロンウィンを知らない優介たちはびっくり。

そこにひとりの女生徒が駆け込んできた。ん、んんっ!? こっちもブロンウィンだ！　どーなってるんだ!?　というわけで優介たちにとってはますます納得のできない状態になってきた。どっちが本物のブロンウィンなのだろうか。

おおっ、もうひとりのブロンウィンだ!

もちろん本物のブロンウィンは後から教室に駆け込んで来た方だ。では、教室で暴れていたのは……。

それは3ヵ月前にWWWF基地内のクローン人間コントロールセンターで見た、ブロンウィンと同じ容姿の少女本人であった。スイシーゼと名乗ったその少女は、BSはクローン兵器であるからブロンウィンはおまえだけではないと言う。その言葉にショックを受けるブロンウィンであった。

どうなっているというのだぁっ

スイシーゼの激しい攻撃

スイシーゼはブロンウィンに攻撃をしかける。ここで、またバトルモードになる。とはいってもこの2人が戦っていると、同じキャラクターがテケテケ動いているようでとーっても妙なのだ。

ブロンウィンの強さに驚いたスイシーゼは動揺してサイコブラストを教室内に放出。そのひとつがある女生徒をとらえようとした。

さて、ここが重要なポイント。ここでどのコマンドを選択する？　もしここですぐに〝助ける〞を選ばずにほかのコマンドでもたもたしているとゲームは進んでも絶対にエンディングを迎えることはできないのだ。ブロンウィンになりきってプレイすることが大切だね。

サイコブラストが一般女生徒に!!

Q.さて、キミならどうする!?

A. 女生徒を助ける

B. 「自分じゃなくてよかった」と思いつつ、見てる。

自分の体を盾にして女生徒をかばうブロンウィン。これが正解。そりゃそーだよね。

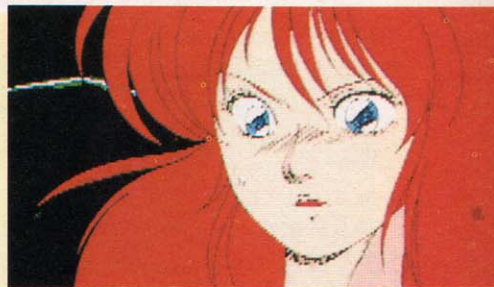
しかしとっさのことなのでサイコシールドを張るヒマはなくもろにくらってしまった。

➡実質的GAME OVER

「これが人を助けるということよ・・」

呆然と立ち尽くすスイシーゼ。自分を犠牲にしてまで人を助けるということが理解できないのだ。

突然スイシーゼに声がかかった。それはあの青いBSの機械的に調整された声であった。とどめを刺すようにと命令している。しかし、スイシーゼは何もすることができない。苛立った青いBSは自分の手でとどめを刺そうとした。そのとき助けにきたセスが放出したサイコブラストが青いBSを直撃した。半分吹き飛んだプロテクターのフェイスガードから素顔がのぞく。力で押しきるだけが戦いではないことを知っているらしく、即座にスイシーゼを連れてその場から消えてしまった。

WWWFの基地に帰ったスイシーゼは、なぜブロンウィンのとどめを刺さなかったのかと青いBSから責められる。WWWFの裏切り者であるブロンウィンを社会的に抹殺するために学校に侵入し、もし本人が現われたらその場で抹殺するというのが本来の計画だったのだ。

病院を抜け出すぞー

➡おおっ、滝沢が登場！とはいうものの今回はここにしか出てこないんだよね。⬇ブロンウィンは山田記者のことがこっそり好きなのだった。このーこのー、幸せ者っ。なんて喜んでいるのもほんの束の間……。

お久しぶりの山田記者です

セスとアッシュによって助けられたブロンウィンは病院で目を覚ました。いくらBSであるとはいえ、スイシーゼから受けた傷はかなり深かった。

見舞いに来たセス、アッシュ、そしてエージェントの滝沢悦太郎から、越中博士はまだ見つかっていないが、心配せずに安静にしているように言われる。

しかーし、このブロンウィンが博士の安否を気にしながらジッとしている事なんかできるわけない。そう、思ったより回復も早そうだし、よし、こんなところからはとっとと抜け出して博士とPPBを取り返そう!! そう決心した直後、こっそり病院を抜け出した。

⬆こそこそ、っと病院を抜け出すブロンウィン。怪我をしていても人まかせで寝てはいられない。

ブロンウィンは、ワザとWWWFに捕まり基地に侵入して博士を捜し出し、脱出できればと思っていた。が、再び傷が痛み、道端に倒れてしまった。誰かの足音が近づいてくる……。

道端に倒れているブロンウィンを助けたのは偶然にも山田記者であった。〝第4のユニット〟の第1作ではいろいろお世話になったもんね。そのせいでWWWFの要注意人物になってしまったが。

急用で外出した山田は怪我をして戻ってきた。それを追って青いBSとアンドロイドが登場。狙われたブロンウィンをかばおうと山田はBSに飛びかかった!!

WARNING ウォーニング

7つの惑星と、1つの人工惑星からなるプシェード星系。ここを舞台に、トレーダーと呼ばれる宇宙貿易商人として宇宙をかけめぐり、行方不明の兄を捜し出すのだ！

■コスモス・コンピュータ MSX2 4,800円[税込] (2DD)(TAKERUで販売)

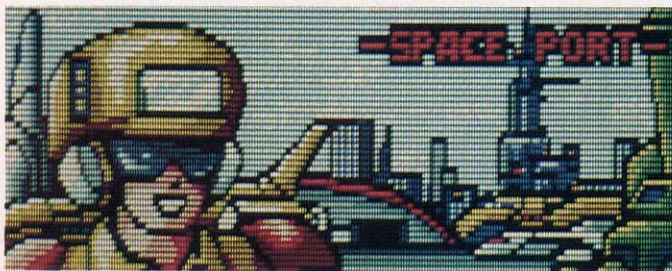
まずは金もうけからはじめよう!

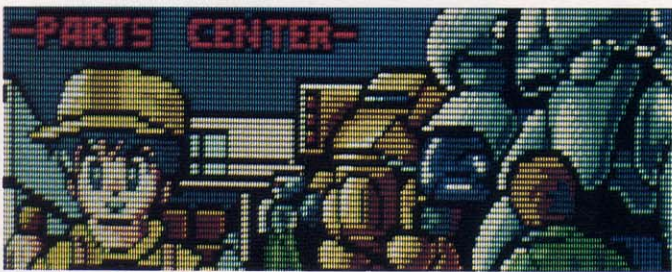
『ウォーニング』の舞台となるプシェード星系は、強大な軍事力を誇る帝国軍と、6つの惑星からなる連合軍がにらみあいをつづけている緊迫した状況にあった。そのような危険な宇宙に、武装していない小さな船で出ていくことはほとんど無謀なことだ。そこで宇宙貿易商人としてお金をため、それをもとにして強力な宇宙船を手に入れる。そして行方不明の兄"ビリー"を捜し出すことが、このゲームの当面の目的なのだ。

しかしこの星域で貿易をする以上、危険なことにかわりはない。海賊や宇宙のならず者たちがたえずじゃまをしてくるから、自分の船を武装しなければならないし、そのための資金も必要になってくる。なかなかたいへんなのだ。そこで、この宇宙で生き残るためのコツを徹底解析しちゃうゾ。

まずはどの宇宙船でゲームをはじめたらいいのか？ いろいろ意見はあるだろうけど、ボクのおすすめはコロナだ。判断の基準として、まずコンテナ。これはたくさん積み込めるほうがいいに決まってる。一度にたくさん運んで、いっぱいもうける。これ商人の常識だよね。それから船の攻撃力。これはもちろん大きいほうがいいに決まってる。最後に防御力とお値段だ。これらの要素をじっくりとながめると、やっぱりコロナがお買い得だろう。

次にロボットだけど、これは絶対ボフォースだ！ だれがなんと言おうとボフォースだ。まあ、ほかのロボットが高くて買えないってこともあるんだけどね。キャノンも安いところでロケットポットかな？ トリプルMGは好きじゃありません。これだけ買ったら、すぐにデネス星のマーケットへ行こう。いよいよ貿易を始めるのだ。

とりあえずは近くにある星アルテモと交易したほうがいい。安全だしね。それからコンテナ(貿易する商品のことだよ）は掲載した一覧表をみてくれればわかるとおもうけど、デネスからアルテモに行くときはトーイ、アルテモからデネスに行くときはタバコだろう。惑星ごとに相場があって常に変化しているから、一番得するものを

⬆ここでは宇宙船の修理、燃料の補給、ならびにロボットの修理などもしてくれるのだ。

⬆ここではコンテナを買うことができる。一番利益のあがりそうなコンテナを選ぼう！

⬆宇宙船の装備はここで整えることができる。アイテムも買うことができるんだゾ。

品物 ＼ 惑星	デネス		アルテモ	
	買	売	買	売
ホウセキ	17,500	14,000	17,000	12,500
トラクター	4,000	3,200	——	4,400
コンピュータ	6,000	3,800	——	6,500
トーイ	500	100	——	800
コクモツ	1,000	900	800	100
ドラッグ	1,500	1,400	——	1,700
ツール	1,000	100	——	1,050
モルト	1,000	500	850	400
ウォーター	380	100	520	400
芸術品	20,000	19,500	17,000	17,000
工芸品	380	350	360	340
BOOK	1,000	500	——	1,300
パルプ	800	400	——	950
スパイス	——	2,500	2,300	1,000
動物	——	550	450	100
タバコ	——	1,000	800	170

⬆これがデネスとアルテモで売り買いできるコンテナの一覧表だ。十分活用してくれ。

選ぶ。安いところで買って、高く売る。これも商人の常識だ。それから重要なことだけど、スペースポートとかマーケットとかの座標をしっかりメモしておくこと。もちろん惑星の座標もだ。こうしておくと迷うことはないし、最短距離で目的の場所に行けるから、燃料も少なくてすむし経済的だ。いいことずくめだから、出かけるときは忘れずに、な～のだ。

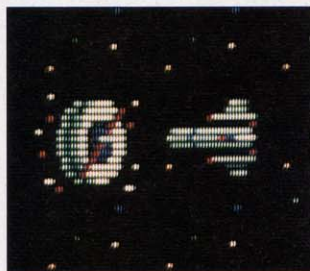
惑星上、宇宙を問わず、ゆくてをはばむものは後をたたない。ジプシーとかトレーダー（貿易商人のこと。つまり同業者だ）の人たちだったらいいんだけど、そうじゃないほうが多いんだ。そういうときは先手必勝、母船には見向きもせずロボットからやっつけるのだ！　ザコを倒しておくと後半が楽だよ。しかし、相手が強いときはそーはいかない。ロボットが弱ってきたら〝ハンガー〟のコマンドで船内に回収するべし。ロボットとはいえども、貴重な戦力。もちろん宇宙船の修理もお忘れなく。

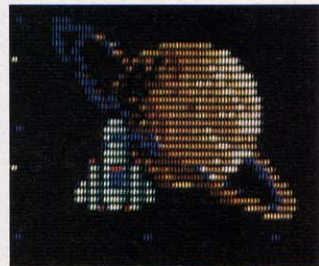
これがプシェード星系の完全(?)マップだ!!

⬆こうしてみるとけっこう広いでしょ？　燃料を補給しながらじゃないと、とても全部は回りきれないのだ。

余裕ができたらいざ宇宙へ!

さて、デネスとアルテモを何回か往復するとお金に余裕ができてきたことだろう。そしたら、ちょっとふんぱつして宇宙船を買い替えよう。少し心細いなら、マーケットに行ってデット（組合からお金を借りること）するといい。船はシップセンターで買うことができるんだけど、まだ遠くまで行かずに一番近いところ、つまり(29, 26)宇宙座標に行ってひとつ上のランクの船を買うのだ。積み込めるコンテナの数、搭載できる武器とロボットの数、ともに増えているからより安全にかつ遠くまでゆくことができるってもんだ。お金もがっぽがっぽの、ウハウハなのよ。

船のランクがB、Cになったらいよいよ宇宙にのりだすのだ。連合軍を形成している6つの惑星、中立惑星のミスレーンなど、回るべきところは多いゾ。宇宙はけっこう広いので常に位置を確かめつつ進もう。そうそう、プシェード星系図を載せといたから参考にしてちょーだい。ただしヘビースペースと呼ばれる空域には絶対近よらないことだ。敵がうじゃうじゃ出てくるし、燃料も倍くってしまうからね。あと、流星群のなかにはいると船体をいためてしまうから、船のHPとにらめっこしながら用心して進むのだゾ！

⬆こんなところに宇宙ステーションが。

惑星におりたらまずスペースポートのある場所をチェックし、それから他の施設をさがすのだ。特に惑星ブリックでは移動するだけでダメージをうけてしまうから、まずスペースポートで修理してもらう。そしてマーケットでなにがどれくらいで売られているかを調べ、パーツセンターにも行って良さそうなものがあればどんどん買ってパワーアップしろ！　忘れちゃいけないのがデネスとブリックにあるラボ(研究所)だ。ここにはふたつの役割がある。ひとつがアイテムの使い方を調べてくれること。もうひとつが、役割とはいいがたいんだけど、ある一定額以上のお金を寄付すると特殊アイテムをくれることだ。だからこまめに行って寄付しておかないと、あとで後悔することになるぞ。

⬆これが研究所だ。ゲームの後半ではお世話になるから、ときどき通うようにしよう。

⬆輪をもった惑星モントだ。キレイだな。

兄・ビリーの船を発見!!

肝心の兄〝ビリー〟の行方だが、各惑星のギルドできちんと話を聞いていればすぐにわかるだろう。彼の船もあっさりと見つけることができると思うが、しかし、話はここで急変するのだ。ちらちらとウワサでは聞いていると思うけど、例のオールドマン(旧文明人)がストーリーの中心になってくる。兄〝ビリー〟の話によると、オールドマンはいまだ存在していて、我々との接触を望んでいる、というのだ。都合の悪いことにビリーは帝国軍に追われる身になっていて自由がきかない。そこで弟であるこのわたしにオールドマンとの接触を依頼してきたのだ。

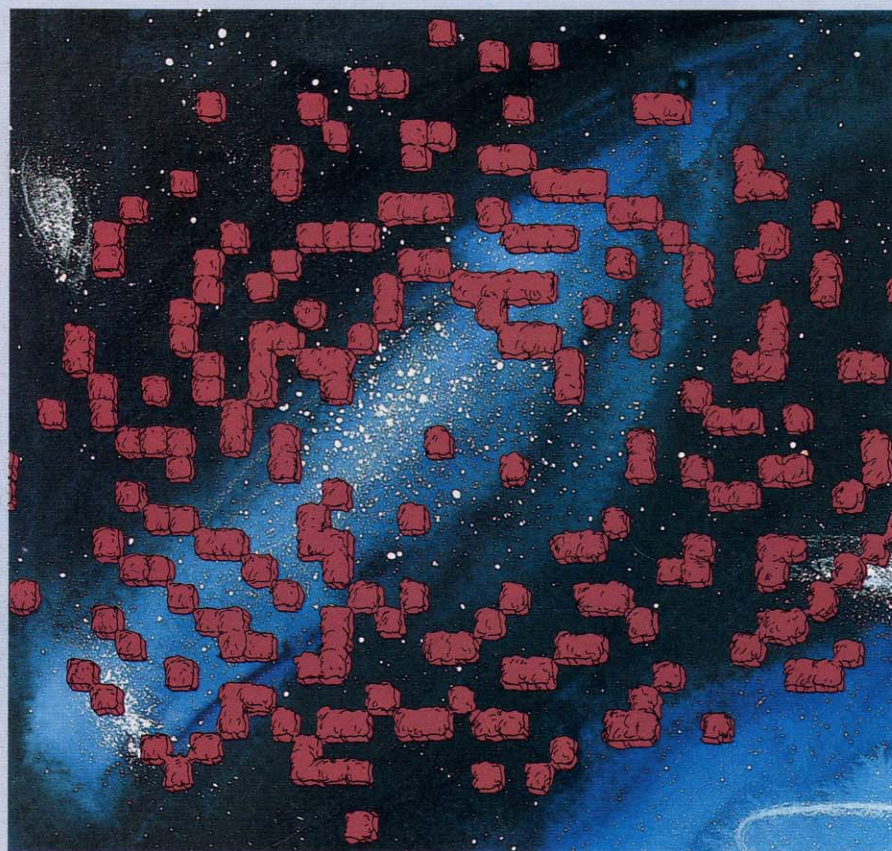
このオールドマンと接触するためには、宇宙にちらばる7つのゲートを開かなければならない。惑星上をくまなく探索した人はすでに気づいていると思うけど、ちょっと変わった地形がどこかにあるんだ。え？　ない？　そんなことありません。よ～っく探してください。ほらね、あったでしょ？　なかには放射能汚染で行けないところもあるんだけど、そこは、ほら、言ったでしょ、ラ、ボ、なのだ。ある特殊アイテムをつかうと行けちゃうんだ。そして、ビリーにもらったアイテムを使うとゲートが開く仕組みになっている。ただし強力な防御装置があるので、覚悟はしておくことだね。船の修理はもちろん、ロボットの状態もカンペキにしておくといい。

で、その防御装置なんだけど、これが強いのなんのって、もーたいへんなんです。たとえば防御力がむちゃくちゃ高いやつとか、弾を3発くらうとAクラスの船でも破壊されちゃうやつとか、ホントにやんなっちゃうぐらい強い。

でも、これなら必ず勝てる！　という武器があるから、パーツセンターで買い替えていろいろ試してみてね。為せば成るものよん。それから、このオールドマンのゲートについてもうひとつ。じつは開ける順番があるのだ。ウォーニングの舞台となるプシェード星系って広いからゲートを探すのも一苦労だよね。だから少しだけ教えてあげる。まずは最初におとずれる星デネスだ。次にクレーゴ、フリード、そしてモントと続く。あとは自分で調べるのだーっ！

⬆ビリーの宇宙船だ！　いったいどうしてこんなところに……。ビリーは無事だろうか。

いったい、ここにはどんな秘密があるのか？？

⬅プシェード星系の中央に位置するスターロックだ。強い敵が多く、危険なところだ。

スターロックはもともとひとつの惑星。その星が爆発したなれのはてなのだ。かなり広い範囲にまで惑星の破片が飛び散り、内部は、左に掲載したマップのようにかなり複雑な迷路になっている。ここでは海賊や帝国軍と遭遇する回数が多く非常に危険な空域だから、装備が整わないうちは近寄らないほうが無難だろう。しかしここでは、あとになってある重要な秘密を持った宇宙船と遭遇することになるので、絶対避けては通れないところなのだ。Aクラスの船を手に入れ、強力なロボットを購入してから行ってみよう。

⬆あれれぇ～？　このシルエットは……。

すべてのゲートを開けたら、あとはエンディングまでまっしぐらだ。はたしてオールドマンの正体は？　帝国軍・連合軍の命運は？　そして結局会うことのできなかった兄〝ビリー〟はいったいどこにいるのか？　これは自分で実際にゲームをやって確かめてくれ。

ここでちょっと他のことを……。ひょっとしたら惑星ウロボリスだけ行けないよーって人、案外多いんじゃないかな。このウロボリスは帝国軍の人工惑星で、プシェード星系の右上に位置している。おまけに兵器の開発もしてて、とんでもなく強力な武器・ロボットを手に入れることができる。絶対に行ってみたい惑星なんだけど、検問があって民間人は当然入れてくれない。じゃあ、いったいどうすれば惑星に行けるのかというと、じつは、なんと、フリーパスというアイテムが必要なんですよ。帝国軍の船がどこかで難破したらしいって情報、聞いたことありますか？　フリーパスはその船にあるんです。で、どこで難破しているのか？　これが難しいところなんですねー。えーと、ヒントを教えましょう。だいたい宇宙船が難破するとしたらどんなところなのか、そう、岩がゴロゴロしてていかにも危険そうなところ、うんうん、そこなんですよ。これで念願のウロボリスに行けるね！

それから効率のいい貿易をするためには、ブラックマーケットは無くてはならないものなんだ。ある惑星にひとつ、それからどこかの宇宙ステーションにもうひとつあるから、ぜひ探してみてね。ここではミョーなものが売られていて、それを他の惑星にもっていくと意外に高く売れるのだ。たとえばプロトニュームというコンテナだと、１個あたり6,000程度のもうけがでるのだ。まったく、いままでの苦労はなんだったんだ、と思いたくなるよね。このほかにも、ワープポイント、ダミー隕石などの仕掛けがたくさんあるから、うまく利用してすこしでもラクに貿易をすることに努めよう。

そんなわけで長々と説明してきたんだけど、このウォーニングというゲームはかなりの根気が必要なのだ。マップは結構広いし、敵もたくさん出てくるから最初はなかなかお金がたまってくれないと思う。後半もゲートの場所を探り出したり、防御装置に勝つための方法をかんがえたりと、なにかと苦労が多いと思う。でも、ストーリーの展開がダイナミックだし、シミュレーションとアドベンチャーの要素が加わっているから、ゆっくりと気長にやればきっと楽しめるんじゃないかな。

☗な～んか、うさんくさいオジサンだけど、お金もうけのためだから仲よくしておこう。

惑星に眠る遺跡を探すのだ

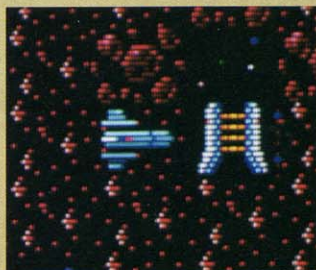
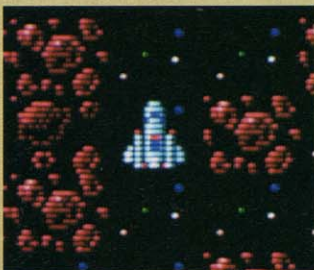
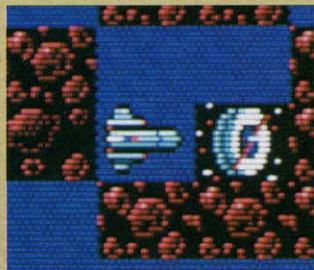
オールドマンの遺跡は全部あわせて７つある。惑星に６つそれから宇宙空間にひとつと、プシェード星系全域にちらばっている。これらすべてを探索するためには、強力な攻撃力をもつＡクラスの宇宙船が必要になってくるだろう。６つの惑星にある遺跡はすぐにみつかるので（写真のようにかならず目印がついていることが多い）ゲートを開く順番さえわかればなんとかなると思う。ただしこのゲートの防御装置はかなりてごわい相手なので、特徴をよくつかみ、どんな武器が有効か検討したうえで闘いにのぞもう。ちなみにだな、ボクの場合、モント星の防御装置（ツヨイ！）にいちばんてこずったのだよん。

☗なんとなくアヤシゲなところだ。

星系にちらばる数々の謎

ウォーニングの舞台となるプシェード星系はとんでもなく広いよね。だから、ちょっと変わったものを見つけるとウレシクなっちゃう。これぞ宇宙の船乗りの醍醐味だ！　なんてね。しかし、こういうところのほうが危険なことが多いから十分注意しようね。関係ないけど、このゲームって『機動戦士ガンダム』とか『宇宙戦艦ヤマト』の影響が強いと思わない？　まるっきり同じってわけじゃないんだけど、どことなく似てるよね。やっぱりこの２作ってものすごい影響力をもっているんだなあ。

☗ワープポイントは上手に使うべし。

☗帝国軍の基地か！　それとも……。

☗ありゃりゃ、これはハシゴかいな？

☗よっくみるとチョッと違う石がある。

☗これはブラックマーケットです。ハイ。

☗強そうだけど、ホントは弱いんだよ。

ディスク3枚に おもしろ企画が満載だ！
DISCPAC
ディスクパック

■パナソフト　MSX2/MSX2＋　2,980円[税別]（2DD）

パナソフトから発売されたDISCPAC。３枚組のディスクには、ゲームやソフトハウス情報、グラフィックツールなど盛りだくさん！　今月は、まだ内容を知らぬ読者のために、DISCPACの全貌を明らかにしてしまうぞ。

今回はT&E特集だ

DISCPACは、各季節に１回発売されるディスクマガジンだ。ディスク３枚にいろんなジャンルのソフトが満載され、値段も2,980円となかなかお手ごろなので、もう買った人も多いだろう。

そして、記念すべき第１号であるこの号はT&E大特集。T&Eが総力を結集して作り上げたグラフィックツールや、レイドック２のパロディー版、あーぱーみゃーどっくなど、T&E関係のソフトがどっと登場しているぞ。

また、T&Eばかりでなく、マイクロキャビンからは新作ソフト情報や、レトロチックなテキストアドベンチャーが、そのほかにも、アイドル歌手のピンナップやアメリカのソフトハウスショーのレポートなども入ってたりするのだ。

ディスク1

ディスク１にはインフォメーションとゲームが３本入っている。インフォメーションには各ソフトの遊び方が書かれているのだ。どのゲームも遊びがいがあるぞ。

あーぱーみゃーどっく

話題のMSX2＋専用ソフト、スーパーレイドック２を完全パロディー化したゲームだ。MSX2＋のユーザーなら縦横両方のステージが、MSX2のユーザーでも縦スクロールステージが楽しめるのだ。

縦スクロール面

シュリケンやカミナリなどを避け、名古屋城までまっしぐら！　ヘンテコな武器を操り、ヘンテコな敵をやっつける、パロディーシューティングだ。だけど、なめちゃいけない。難易度は高いのだ。

横スクロール面

MSX2＋ならば、この横スクロール面でも遊べる。舞台は名古屋上空から地下鉄駅構内、と展開していくのだ。テレビ塔や大須のちょうちんが名古屋の雰囲気をかもしだしてるぞ。名古屋城は遠い！

フンフンバスケット

このゲームは２プレイヤー専用。２匹のブタがシャボン玉を互いのゴールへ入れあうゲームなのです。途中で落下させてボールを破裂させても負け。

鼻息の当たり判定がちょっとおおざっぱなので、最初はちょくちょく落下させてしまうけど、なれてくるとけっこー熱くなる。音楽も、なんだか変なノリで、ゲームの雰囲気にぴったりあっているのだ。キミも友人と２人でフンフンする？

不思議の国のアリス

最初のタイトル画面以外、グラフィックは全く使用されていないテキストアドベンチャー。オールベーシックなのでストーリーを自分で好きなように改造できるのだ。

みゃーどっくのヘンな武器

エビフライ

エビフライは強力な武器。要塞で使用すれば、一番効果的だぞ。

ウイロー

通常の空中戦で最も使える武器だ。合体すれば、さらに強力になる。

キシメン

細いのでイマイチ敵に当たってくれない。うどんのほうがよかったな。

ナゴヤコーチン

名古屋のニワトリは空を飛ぶらしい。これはイマイチ使えない。

ディスク2

ディスク２はおもにグラフィックツール関係が入っている。絵ごころがない人でもディスプレイに向かってラクガキしていれば、そのうちすごい名作が描けるかもしれない。アイドルもあるでよ。

超本格的高性能お絵描きツール EASY

EASYは本格的な機能を備えたグラフィックツールだ。その性能はヘタな市販品のグラフィックツールなんか、まったく相手にならないほどすごい。しかも操作性もバツグンなので、ノートにラクガキ感覚で操作ができてしまうのだ。

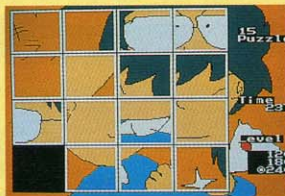
絵を描くべし！

T&Eが実際にソフト開発に使っている高性能グラフィックソフト。それがこのEASYだ。かなり膨大なソフトなので、DISCPACには３回にわけて登場するらしい。今回はその入門編というわけだ。

しかし入門編といっても、縮小拡大、コピーなど、基本的な性能はちゃんと装備されているし、ちゃんとマウスにも対応している。マウスを持ってない人も、これを機会に揃えてみるのもいいかもしれない。コンピュータグラフィックの世界が広がるぞ。また、EASYシリーズをすべて揃えれば、アニメーション作成も可能になるのだ。

⬆うーむ、描く人に才能があれば、こんなカッコイイ絵も描けるらしい。

⬆ツールになれてしまえば、こーいう絵ならものの１分くらいで描けちゃう。

パズル！

描いた絵はこのようにパズルゲームにすることもできる。パズルの難易度も設定可能だ。自分の描いた絵がパズルになるって、いいアイデアだと思います。ハイ。

環境ソフト！

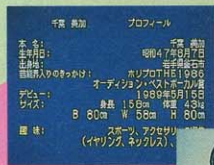
自分の絵を環境ソフトにもできるぞ。いろいろと変化する画面は、見ててあきない。音楽はPSGだけでなく、FM-PACにも対応しているのだ。なかなか凝っているなぁ。

アイドルのピンナップ

MSX2＋では自然画で、MSX2でも256色モードで表示されるアイドルのスペシャルピンナップ。今回はホリプロのオーディションでベストボーカル賞を取って芸能界入りした千葉美加ちゃんだ。

彼女の誕生日や出身地、現在のレギュラー番組など、詳しいデータももちろん載ってるので安心しましょ。これはファンにはたまらない企画ですなぁ！　ホント。

グラフィック講座

T&Eのゲームデザイナーによるかなかな楽しいグラフィック講座だ。EASYで絵を描くときのコツをかなり詳しく教えてくれる。特にコンピュータで初めて絵を描く人は必見だ。拡大、コピーのうまい使い方は知ってるとおトクですぞ。

ディスク3

T&Eとマイクロキャビンのソフトハウス情報やT&E社長、横山英二のU.S.Aレポート。またDr.ラヒガの業界裏話コーナーなど、情報的な内容のディスク３なのだ。

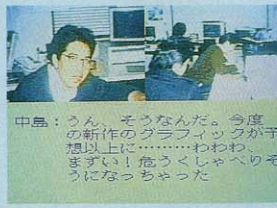
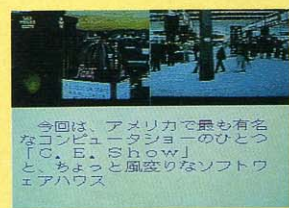
Dr.ラヒガコーナー

MSXのイベントなどでおなじみになってしまったDr.ラヒガとT&Eのヨピカパ先生の業界裏話や、春のイベントの詳しい内容。また、プレゼントコーナーもあるのだ。

U.S.Aレポート

アメリカの有名なコンピュータショーであるC･E･Showと、日本のゲームを外国のパソコン用に移植している会社の詳しいレポートが載っている。これは必見！

ソフトウエアハウス情報

T&Eは開発室や企画室などをインタビューも含めてデジタイズで紹介。マイクロキャビンは新作情報として、「Xak」というRPGを細かく説明しているのだ。

ディスクステーションスペシャル春号

コンパイルから発売されたスペシャル春号。ロールプレイング『ランダーの冒険』や、アドベンチャー『平安妖怪伝』にはまってる人も多いはず。今月はこれの徹底解析なのよーん。

■コンパイル　MSX2　3,980円[税別]（2DD）

内容はかなり本格的!

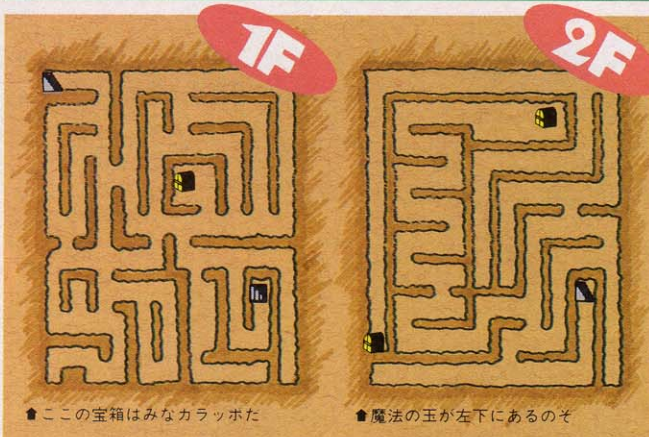
スペシャル春号に入っている本格的RPG、『ランダーの冒険』。これは主人公ランダーを操って、マモルス王国を大混乱にした恐怖の魔王ネスティ・ルバを倒すというもの。操作はすべてパッドやジョイスティックでできるので、操作性はかなりよろしい。内容のほうもなかなかハードで、2、3日くらいじゃ終わらないのだ。

今月はこのランダーの冒険に登場する迷宮の紹介と、武器、アイテムなどの説明を載せてみた。また、アドベンチャーゲーム、『平安妖怪伝』をクリアーするポイントも載せてあるので、つまずいてる人は参考にしてほしい。このゲーム、ほんっと難しいもんね！

ランダーの冒険 THE MAP

洞窟(1)(マップ左下)

⬆ここの宝箱はみなカラッポだ

⬆魔法の玉が左下にあるのぞ

最初の町の近くでレベルを8くらいまで上げ、ある程度の装備を整えたらこの洞窟に来よう。マップの左下にある海に接し、森に囲まれた洞窟だ。

この洞窟の地下1階にある宝箱はみなカラなので注意しよう。目指すは地下2階の左下にある宝箱。この中にはゲームを続けていくうえでかなり便利なアイテム"魔法の玉"があるのだ。これがあれば消費するマジックポイントが半分になるので、ぜひとも取っておきましょ。

ここで注意するモンスターはマッドフェイスだ。コイツの呪文で眠らされるとちょっとツライ。逃げるのも作戦だ。

洞窟(2)(マップ右下)

⬆道をまちがえないように進もう

⬆この階の敵はちょっと手強い

⬆この階にジェイソンがいるのだ

ゲームを進めていくと、ある町でジェイソンという魔物を倒してほしいと頼まれる。そのジェイソンの迷宮がここだ。

ここへ来るには15レベルはほしい。アイテムも、薬草やワインを持てるだけ持っていこう。ジェイソンは一番下の階にいる。そこまでできるだけマジックポイントを消費しないように行くのがポイント。だからといって魔法をケチっていっても危ないので、そのへんのバランスが問題。薬草をガンガン活用すべし。

それから、ジェイソンは強い。今までの敵など相手にならないくらい強いのだ。ジェイソンは全力を出して倒そう。

ランダーの冒険 ゲームに登場するアイテム紹介!!

これらのアイテムをうまく使って魔王を倒そう!

ランダーの冒険には、さまざまなアイテムが登場する。特にゲーム後半に出現するアイテムは、どれもかなり重要なので、うまく使いこなすのがポイント。また、武器やヨロイも強力なやつは店では売っていない。どこで手に入れるかは、ゲームをプレイしていれば自然にわかるぞ。

あと、魔法について。威力の大きな魔法は消費するMPも大きい。せっかく魔王に会ったのにMPがなくてはかなり不利なので、なるべく節約しながら進もう。特に洞窟内は巻き物が使えないので、帰りの分のMPも考えながら戦闘しよう。

特にジェイソンの洞窟は、ジェイソンを倒した後、歩いて地上に戻らなければならない。このときに薬草やマジックポイントがないと、ザコ敵にやられてしまうこともあるのだ。

マジックポイント消費値

魔法名	MP
ボサム	3
ゲロム	2
パラムリア	4
サルスト	8
レリング	12
ボザリアム	16
ゲロリアム	16
タキオミリア	18

武器&ヨロイ表

ウエポン	攻撃力
どうのつるぎ	4
ほのおのつるぎ	14
クリスタルソード	28
エクスカリバー	49

アーマー	防御力
ぬののふく	4
くさりかたびら	12
プレートメール	21
ドラゴンアーマー	32

シールド	防御力
きのたて	4
はがねのたて	9
サファイアシールド	17
ハイパーシールド	26

クリアーの秘訣!

このゲームをクリアーするための、ポイントをいくつか教えちゃおう。まず前半は最初の町の周りでスライムをやっつけながらレベルを上げる。レベルが上がり、装備も揃ったら今度は左上の町まで遠征しよう。ここでは、ロックフェイスがいいカモなのでガンガン倒してお金を貯めるべし!

道具の効力!

薬草	HPを回復させる。移動、戦闘中どちらでも使用できる。序盤戦の必需品だ。
巻き物	最後にセーブした町に戻ることができる。ただ、地上でないと使用できない。
香水	移動中、しばらくの間モンスターに出会わなくなる。地上のみ使用可能だ。
ワイン	MPを最大まで回復させる。移動、戦闘中どちらも使用可能だ。値段が高い!
魔法の玉	MPの消費値を半分にする。ゲーム中盤戦からの必需品。洞窟で手に入るのだ。
王家の紋章	トラップをクリアーする。これがないと敵の城へ入れない。どこにあるのだ?
神の鏡	ネスティ・ルバの真の姿を写しだす。最後の決戦時に絶対に必要なアイテム。

平安妖怪伝

RPGの戦闘シーンを組み込んだアドベンチャーゲームだ。難易度はかなり高く、気合を入れてプレイしなければクリアーは困難だぞ。それではゲーム攻略のポイントを教えてあげましょう。

まず最初におばばとまみちゃんからアイテムを受けとったら、おじぞうさんに話しかけて修行をうける。修行が終われば、分かれ道にいくので、右、左と進み、神社へ行く。神社はカギがかかっているのでいったん戻り、今度は右へ進む。そこで青竜との戦いだ。この戦いに勝ち残ったら、神社へ戻ろう。神社の奥には次の敵が……。

平安妖怪伝バグ情報!

コンパイルに電話したところ、このゲームにバグがあることがわかりました。バグを直してから、遊ぶようにしましょう。

平安妖怪伝の入ったディスクには"PARTS2.BAS"というプログラムがあるので、それをLOADして、6290 GOTO6170という行を付け足してください。

➡おばばから短刀とヨロイ、まみちゃんからお守りを貰ったら、おじぞうさんの修行だ。

⬆この敵を倒すのはカンタン。倒せば命のまがたまというアイテムが手に入る。これは必需品だぞ。

➡この敵を倒さなくては剣は本当の力を発揮してくれないのだ。

これでトドメ! SUPER大戦略
誌上大スーパーバトル討論会だあ!

編集部のSUPER大戦略フリーク全員集合！ うおっす！ ウオッス！　声が小さーい。うおっす！　ウオッオオッス！　よっしゃー。それでは、その楽しみかたや急所、あるいはいろいろなエピソードを交えながら、語ってみよう。未曽有の、文字ばっかのページだーっ！

■マイクロキャビン　MSX2　8,800円[税別](ROM)

出場者①
都築てつや
ログイン編集部内で、最強の大戦略プレイヤーである。今回特別ゲストとして、招いたのだ。

出場者②
本田文貴
Mマガ編集部での、大戦略番の編集者。考え方は、けっこう保守的。夜遊びは最も得意の分野。

出場者③
田中パンチ
どこにでもしゃしゃりでるバカ。仕事をさぼってSUPER大戦略ばかりやってた時期があった。

§われわれ3人は大戦略仲間なんだよ

田中パンチ(以下パン)　さあ、では、大戦略専門家、大戦略だけで足掛け4年ごはんを食べてきた、都築てつや博士をお迎えして、さあSUPER大戦略談議に、花をさかせましょう。パッパッ。

都築てつや(以下都築)　あのねえ、大戦略だけ、ていうのはやめてくださいよう。ほかにも、なにやったっけオレ、ああそうそうマスターオブモンスターズってのもあったっけかな。

パン　それ、同じもんでしょ、ほとんど。

都築　でも、マスターオブモンスターズにはドラマがある！　たとえば、ドラゴンを成長させてファイアードラゴンにしちゃうと、なんていうのかなあ、自分の子どもの成長を見るようで胸をうつものがあるし……。それにキャンペーンモード。あれはドラマのかたまりですよ。ほんとに。

パン　あ、都築博士、いつのまにお子さんがおできになってしまったんですか？　やるなあ。

都築　いやね、子どもはいないんだけど、かねがね欲しいとは思っていたんですよ。フミヤみたいでしょ？　なんちゃって。

本田文貴(以下本田)　おお、そうなんですか都築博士。博士の場合は、その過程に興味があるから、いんぐりもんぐり。

パン　あのなあ、やっぱりキミはいやらしいひとなんだね。

本田　そんなことは……。

都築　本田クンのいう、過程っていうのは、もちろんいいものですよねやはり。

パン　諸君、もうやめたまえ。私なんか、そんな話は大嫌いだから、よしてね。

都築　なにが嫌いなんだ。

パン　まあまあ、この場は、けんか両成敗ということで。しかし、過程を楽しむというのは、この大戦略シリーズの持ち味というか、そうなんですよね(と、話題をむりやり戻すヤツ)。ほほほ。都築博士は、いつもどの国で、プレイされるわけなんですか？

都築　うーん、やっぱりオープンな、スウェーデンかな。

パン　これこれ。ほんとうなんですか、それって？

都築　うそ。

本田　もう。ほんとうは？

都築　うーん、そうですね。スタンダードに遊ぶんなら、西ドイツだね。あとは、たまにイギリス、フランス、日本かなあ。

パン　あれ、アメリカは？

都築　アメリカは、きらーい。

本田　それは、なぜですか？

都築　なぜかといえば、ふたつにわかれているところが、きらい！　やっぱりね、一国を動かしてしまうプレジデントなんだから、全部掌握したいよね。だからです。

パン　ふーん。私とは、180度、考え方がちがうなあ。あたしゃ、もとからアメリゴ・ベスプッチのファンだったから、アメリカでプレイしているんだけどなあ。それから、むかし、田宮の模型の戦車ばっかり作っていた時期があったので、その影響でか、西ドイツ好きなんだけどもね。

都築　アメリゴ・ベスプッチといわれても、困るんだけどなあ。だいたい顔しってるんですか、あーたは。え？

本田　話を元にもどしましょう！

パン　お。てめえ、ひとりでイイコになろうとしているな。アホ。いいこぶるなよな。

都築　まあまあ、ふたりとも、これは仕事なんだから。がまんしなさい。

パン　はい。そうですね。では、もっと身のある話題に転換いたしましょう。戦いにおけるコツを、教えてくださいよう。

都築　どんなシチュエーションでですか？　相手と自分の生産タイプとか。

パン　おお、さすがに専門家だけのことはあるなあ。データ不足だと解説できないということか。

都築　まあね。データがなくても、おおまかな戦法なんかは解説できるんだけど。やっぱり、勝ちたいんでしょ？　だったら、詳しいことを、教えてくれなきゃ。

本田　うーん。

パン　そうねえ。どういうことを、想定すればいいのかなあ。じゃあねえ、戦闘を序盤、中盤、終盤というふうにわけて、考えてみてくださいよう。

都築　じゃあ、ユニットの生産のしかたとか、前線の張りかたとか、なのかな？

本田　うーん。

パン　そうです。

都築　はい、お答えしましょう。オーソドックスな戦いかたなら、まず初めに、歩兵部隊を展開させなければいけないでしょう。

パン　私は、トラックはあまり使わないのです。ヘリコプターで運びたい年ごろなのですけどね。

都築　セオリーです。

パン　きゃー、博士に誉められたぞー。ポメラニアーン。

都築　誉めたんじゃありません。常識なんですこれは。

パン　シュン。

本田　(いいきみじゃ)

パン　ん！　今なんか言わなかったですか？

本田　いいえいいえ。

都築　常識というのは、言い過ぎたかもしれないんですけど、えー、トラックの場合は、なんといってもタイヤでしょ？　あらゆる地形にフレキシブルな対応がいつもできるとは、限らないわけですよ。そこでヘリを使えば、山も海もひとっ飛びなわけだし。

パン　私の理論は、まちがってはいなかったようです。本田クンの素行の悪さは、やはり人道からはずれているとは思うんけど。

本田　なんなんですか、それは。まったくもう、見てきたようなことを言わないでくださいよう。

パン　今は、そんなことを話している場合ではないと何回もいってるんだから。あとで、もっとすごい話をしますからね。ほんとに、見てきた話もあるんですよ。

本田　(無言)

パン　あと、では前線の引きかたは、どうなんでしょうか？

都築　あ、ちょっと待ってください。今、コンタクトずれた(1分中座後、復帰)。はい、失礼しました。えーと、前線の引きかたですね。ご存じとは思いますが、まず安くて移動力のある装甲車などを、ズバーンと前に出しておいて、とりあえず都市などをキープしてしまいます。安い装甲車っていうのは、AMX-10RCとか、BRDM-2とかの、強力な火器を装備しているやつですよ。歩兵を乗せていくやつは、そのあとからチンタラ行けばいいわけなんです。

本田　なるほど。

パン　(なるほどだと、この〇〇ホテ〇あらしが)

都築　ここぞと決めたポイントに先兵を派遣して、領土の外郭をとりあえず構成する戦法というか、なんというか。だから、占領なんつーのは、内側からいけばいいんですよ。ボクなんかは、首都から20ヘックスくらいなら歩兵を歩かせちゃって、ヘリやトラックはもっと遠い先兵隊のいるあたりに、動かしちゃうわけですね。

本田　じゃ、質問。えっとですねえ、んー、…………話の流れからすると、このへんで質問かなと、思いましてね。

パン　いいかげんな発言はおよしなさいよ、この期におよんで。

本田　(いきなり)ようするに、都市を占領するのは、のんびりやってて、いいわけなんですね？

都築　結局、首都のほうから、順番に占領していっても、私の戦法でいっても、ターン数というか、時間というか、まあそういうものは、あまりかわらないんですよ。ただね、序盤でどうしても押さえておかなくてはいけないところがあるでしょ？　そこは、なにがなんでもまっさきに、いただいちゃうんです。私の性格ですかね。

本田　性格ですか。ボクの場合は、地道な性格で、流れに身をまかせながら、ゆっくりと、いやおっとりと、ゲームを進めてますね。

パン　なにをゆーとるんじゃ、この人は、いい年して。

都築　まあまあ。ところで、本田クンはおいくつなんですか？

本田　そういう都築博士は、おいくつなんですか？

パン　これ、そんなおいくつ戦略をやっててもしょうがないでしょう。やめなさい。ふたりとも、いい年なんだから。

都築　パンチくんは、おいくつなんですか？

パン　もういいってば。中盤戦のことに話題を移行しましょう。

都築　そうですね、中盤戦といえば、そろそろ飛行機も飛びかい始めて、ようやく大戦略らしくなってくるころでしょう。

パン　そういえば、都築博士は、飛行機専門の大戦略人間だそうですよね、でげしょ？

都築　ですね。まあやはり、さっきは言わなかったんだけど、もう一個だけね、序盤のスーパー戦法があって、それというのが、1ターン目でいきなり飛行機を作ってしまう、なんていう楽しみかたもあったりするんです。

本田　なにを作るんですか？

都築　1ターン目は1,500円しかないから、そこはスカイホークとかになっちゃうけど、敵の地上部隊を序盤にしてなぎたおし、敵の進路を阻むと。

パン　空港は、どうするんですかいな。遠いところへは、行けなくなっちゃいません？

都築　まあ、最初のうちは、自分の首都と前線のピストン運動に、なってしまうんですけれど。

本田　げげっ。ピストンですか。やりますね。

パン　また、このおやじは、なにを考えておるのじゃ。

本田　いや、まじめな意味ですよ。やっぱり、空港がそばにないと、燃料や武器の面で、不安です。

都築　不安だけど、敵方はまあ飛行機を作るほどの余裕はまだないわけだし。爆弾積んで飛んできゃ、どうにかなるってことよ。

パン　その戦略は、奇想天外で、いいと思いました。

本田　あれ、気がついたらもう誌面の残りも少なくなってきたようなので、話を先に進めましょ。内容のある記事にしましょう。

パン　まあ、そうだな。たまにはいいこというねえ。ほんじゃあ次は、中盤戦じゃ。

都築　まあ、中盤戦というのは、ひと言でいえば、情報収集戦とでもいうんでしょうか。とにかく、敵の作ったユニットに、ちくいちチェックを入れて、それを撃退する兵器を生産するなり、前線に送り出すなり、するわけです。

パン　それなんだけど、コンピュータ側ってくせがあるでしょ。たとえば、こちらが航空戦力を生産すると、かならずローランドとか、ゲパルトとか、対航空機ユニットをぽこぽこ作りまさーなー。あれ、やっぱバカっぽい。

都築　そういうところもあるんだけど、あばたもエクボっていうんですか、ま、人間のクセと同じと思えばいいんじゃないですか。

本田　ああ、たで食う虫も好き好きなんですね。

パン　おみゃー、なんか、はきちがえてはいないかな？

都築　まあそんな感じで、中盤は相手の情報を手に入れて対応していくわけですね。それが終盤戦になると、もうやりたい放題。

パン　その、圧倒的勝利いうのが、やっぱり快感。最後のほうで、徹底的にやっつけてしまう、という征服感が心地よいですね。それが、すべてなのかしらん。

都築　やっぱり、皮パンツなんでしょうか？

本田　それも心地よいでしょうけど、ボクはやっぱり苦しみながらの、僅差の勝利というのも、捨てがたいですね。苦労して苦労してつかんだものは、何ものにも、代えがたいものです。

パン　あにいってんだ。コイツ。しかし、ゲームってやつは、おもしろくなければつまんないという、わかったようなわからないような理論があるわけで、わざわざコンピュータ側の収入率を上げたりとか、自分が不利な立場に置かれて遊ぶなんて、いやなんだもん。

都築　パンチくんのような考えかたもあるかもね……。ときに、本田くん、大戦略歴は何年かね？

本田　そんな、博士に比べたら、月とスッポンの差ですよう。

都築　キミもそのうち、どきどきしながら僅差で勝つなどということは、できなくなることだろう。そのときも、大戦略を捨てないで、ちがった楽しみかたを見出してほしい。

パン　無理に終わっちゃう感じもするけど、なんとか、まとまってるみたいな雰囲気もあるかな。

都築　雰囲気だけね。なんか、まだもの足りないから、来月あたりは4ページ文字だけっていうのいきましょうか？　なんつって。

額に第三の目を持った少年・写楽保介の、古代三つ目族の謎をからめた大冒険を描いた人気マンガ『三つ目がとおる』が、長い年月を経てパソコンゲームとして生まれ変わった。今は亡き手塚治虫氏が描いた幻想的な世界をベースにしたこのゲームを、さっそく徹底解析してみよう。

■ナツメ MSX 7,800円[税別] (ROM)

巨匠・手塚治虫氏が描く異色伝奇ロマンの世界へ

嵐の夜、犬持博士のもとにひとりの不思議な婦人から預けられた男の子。その名は、写楽保介。彼は成長するにつれて額に奇妙な第三の目のようなものが現われ、異常なほど高い知能と人並みはずれた能力を発揮するようになった。古代三つ目族の生き残りらしい彼を、博士は普通の男の子として育てるため、とりあえずその目をばんそうこうで封印しておくことにしたのだった。

ばんそうこうをつけているときの写楽は、まるで別人のようにおとなしく、頼りなげだった。しばらくの間平穏な日々が続いていたが、ある日のこと、写楽の唯一の友だちである和登千代子が突然、行方不明になってしまったのだ。古代三つ目族の怨念が見えかくれするなか、博士から特別にばんそうこうをはがしてもらった写楽は、和登の消息を知るための旅に出たのであった。

戦後のマンガ界を常にリードし続けた故・手塚治虫氏。このゲームの原作は、氏が残していった数多くの作品の中でも代表的な作品のひとつに数えられている。

手塚マンガの主人公には、ツギハギだらけの無免許医師やオオカミ男、白いライオンなど風変わりなキャラクターが多いが、この作品の写楽保介はその中でもひときわ異彩を放っている。しかし、原作では決して写楽保介をただの特異なキャラクターとしては扱わずに、ヒューマニズムあふれる観点で描いているのがすばらしい。

さて、ゲームのほうであるが、基本的にはアクションゲームの形式をとっているが、古代三つ目族の謎を軸としたアドベンチャーゲームの色彩が濃くなっている。前半戦は和登の捜索のみが目的だが、ゲームを進めるにしたがって古代三つ目族に関する情報が次々と入ってきて、しだいに写楽の深層心理を変化させていくのだ。

そこで今回は、ステージ3までを中心に、あえてアクションシーンよりもアドベンチャーシーンに重点を置いて徹底解析しよう。

STAGE 1 東京 事件は和登さんの失踪から始まった

☗町の人々との会話は貴重な情報源。ときには重要なアイテムをくれたりもする。会話なしでは絶対にクリアーできないぞ。

☗池を越えたところには強力な武器がある。取らなくてもクリアーできるが、取っておくと後半戦がグーンと楽になるぞ。

最初は写楽たちの住む東京が舞台となる。まずは、突然姿を消してしまった和登の行方を調べることが必要になってくる。めんどくさがらずに、町中をこまめに回って情報収集に努めよう。町の人々から話を聞いているうちに、和登と接触していたあやしげな男が存在することに気づくはずだ。目撃者の証言や残された遺留品などをもとに、その男の足取りを追ってみよう。

男の後を追って港までたどり着いた写楽。しかし、今一歩遅かった。男は和登を連れたまま南の島、イースター諸島のロンゴロンゴ島へと飛び立ってしまったのだ。ここで第1のボスキャラ、シャオルンとの対決となる。こいつは頭部が弱点。冷静に狙い撃ちをすれば意外とカンタンに倒せるぞ。

☗1面で一番お世話になるのが犬持博士。ケガを治してくれるわ、遺留品を鑑定してくれるわと、いたれりつくせりなのだ。

☗重要なアイテムはこのように取りにくそうな位置にあることが多い。でも、絶対に取っておいたほうがお得だよん。

☗あと一歩、というところなのに、写楽の目の前で和登が連れ去られてしまう。こいつは大変なことになってしまったぞ。

☗出たっ! ボスキャラのシャオルンだ。でも、見てくれのわりにはたいしたことがない。倒すとPOWチップがもらえるぞ。

STAGE 2 ロンゴロンゴ島 南の島にも古代三つ目族の足跡が

ステージ１とはうって変わって、南の島、イースター諸島のロンゴロンゴ島で繰り広げられるステージ２。

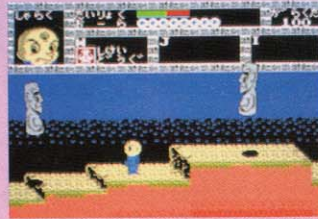
和登を連れ去った謎の男を追いかけてこの島までやってきた写楽であったが、いきなり原住民のポキ族やアボッタラ族の襲撃を受けてしまう。どうも原住民たちのようすがおかしい。写楽はポキ族の長老と出会い、謎の男に邪神像のかけららしきものを見せられたために原住民のほとんどが異常な行動をとるようになったことと、女王ボゴがパンドラに連れ去られたことを聞く。写楽は三つ目族の封印がかかっていた武器をとると、原住民たちの異常行動の元凶である邪神像と対決するのであった。

写楽は苦戦の末、邪神像を倒すと、そこで発見した地図をもとに琵琶湖の地下神殿へと向かったのだった。

⬆長老は、この島が昔三つ目族の支配下にあったことや、薬や武器のありかなど重要なことをたくさん教えてくれる。

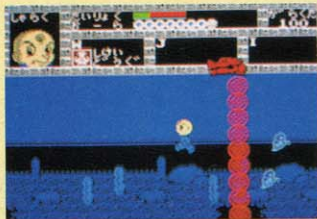
⬆ターザンばりにツタにつかまって移動するのは容易でない。慣れないうちは向こう岸に着くまでおとなしくしていよう。

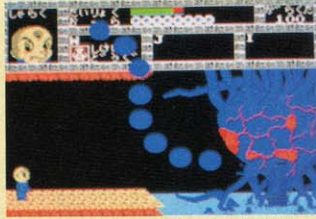
⬆ツタを使って移動するのがどうしてもうまくいかない人は、遠回りになるがこの地下通路を利用すれば大丈夫だぞ。

⬆この場所で鳥をやっつけると、体力回復アイテムのラーメンが手に入る。５個まで持てるので取りだめしておこう。

⬆イースター諸島だけあってモアイが登場する。つぶされるとダメージ大なので、慎重にくぐり抜けながら進んでいこう。

⬆ボスの邪神像は、強力な反射レーザーを放ってくる。うまくタイミングをとって、ダメージを最小限にくいとめよう。

STAGE 3 琵琶湖の地下神殿 石板に刻まれた古代三つ目族の秘密

多層構造の神殿の中には、三つ目族が子孫のために残した予言の書が刻まれた石板があった。なんと、そこには三つ目族の繁栄と衰退のようすと、同じ道をたどろうとする世界の破壊を訴える、という恐ろしい内容が書かれていたのだ。写楽は最下層のボルボックを倒すと、自らの内部からわきおこる野心に目ざめ始めたのだった。

⬆まずは地下神殿への入り口を見つけ出さなくてはならない。敵の攻撃力はなかなか強いので、決して油断しちゃだめだ。

⬆石板には明らかに写楽宛てと思われる内容が書かれていて、人類滅亡のための最終兵器のありかまで記されていたのだ。

⬆ボスのボルボックは額のあたりが弱点。触手を縮めているあいだに思いっきり接近して、一気に集中攻撃をしかけよう。

和登さんは、そして世界はどうなるのか？

地下神殿の石板を見た写楽は、和登を謎の男から助け出す、という最初の目的とは別に、三つ目族の言い伝えに従って世界を破壊しよう、と恐ろしいことを考えるようになる。そこで写楽はステージ４で、メキシコのマヤ遺跡に向かって、そこに封印されているといわれる最終兵器を探すのだ。

マヤ遺跡内で、敵と戦いながらさまざまな情報を入手した写楽は、試行錯誤の末、見事に最終兵器の封印を解くことに成功する。しかし、そこで謎の男がついにその正体を現わし、やっと手に入れることができるはずだった最終兵器をかすめ取ってしまう。果たして、謎の男の正体とは？　和登は無事なのか？　そして、世界は古代三つ目族の予言書どおり、最終兵器によって破壊されてしまうのか？

最後まで息もつかせぬような展開が待ち受けている。最後の謎解きはキミにまかせたぞ。

⬆謎めいた雰囲気のマヤ遺跡。ここには写楽が、そして謎の男が探し求めていた最終兵器が封印されているのだ。

⬆遺跡の最上階で、とうとう最終兵器が封印されているところを発見！　しかし、封印の解き方は自分で考えようね。

⬆ここはステージ５、つまり最終面の１シーン。10枚の扉が並んでいるが、真の道へ通ずる扉はたったひとつだけだ。

レトロの花は夜開く、春爛漫のコーナー

RETRO-MSX

さて、MSXはとってもインターナショナルなコンピュータちゃんである。われわれがニホンでぴろぴろー、とか言いながらゲームをしている間に、海の向こうでもMSXちゃんは元気に働いていたりするのだ。もちろん、ゲームソフトだってたくさんある。そこで、今回は洋モノレトロゲームを特集しちゃうぞ。生ツバごっくん。

キーストンケーパーズ

1984　ポニー　(MSX1)

キーストン・ケリーはちょっとオチャメな18歳の女子高生、ではなくて、町で評判の腕利き巡査である。今日も彼は、お気に入りのラッキーストライク、ではなく、自動販売機で面白半分に買った中国健康タバコの煙に涙しながら、職務報告をするのであった。

事件の始まりはいつも唐突だ。「なに、デパートに泥棒が侵入したって？　……そうか、きっとまたヤツの仕業に違いない。そーだそーだ、そーに決まった」

彼には宿命のライバルというべき男がいる。その名は、フラッシュ・ハリー・ホリガン。これまでに数々の大胆な盗みを続けてきた、言わば泥棒のプロフェッショナルである。が、なぜか捕まる前からシマシマの囚人服を着ているというあわてんぼうさんだ。で、当然のごとく今回の事件もこの男がやらかしたのである。

⬆エレベーターちゃんがポイントなんですよ。ここで腕前の差がモロにでるよん。

⬆おおっと怪盗ハリーを発見！　でもここであわてちゃったらアウトなんですよ。

⬆ショッピングカートと模型飛行機にはホントに困らされる。治安の悪いデパートだ。

⬅デパートに侵入したドロボーさんをとっ捕まえる追いかけゲーム。ゲーム・ウォッチに近いノリがある。

なにはともあれ、ぼんやりしているヒマはない。ケリーは高鳴る胸を静めつつ、愛用の44マグナム、ではなく、背中をかくとき孫の手代わりに使ったりしている警棒を握りしめて、現場へと向かったのであった。ジャーン。

というワケでキーストン・ケリーの大捕物帳が繰り広げられるんだけど、実際のゲーム内容はといえば、じつは単なる追いかけっこだったりする。3階建てのデパートの中で駆けずりまわるハリーくんをひたすら追いかけ続けて制限時間以内にとっ捕まえる、ただそれだけなのだ。

しかし、言うは易く行なうは難し、というのがこの手のゲームの大原則。ハリーくんはいちおう名の知れた泥棒さんだけあって、一筋縄では捕まってくれない。さらに問題なのはこのデパートのずさんな防犯体制。キーストン・ケリーが息せき切って懸命に追跡しているのに、ショッピングカートやらビーチボールやらがものすごい勢いでふっ飛んできて進路を妨げちゃうのだ。これじゃ泥棒に入られるのも当然のような気がするぞ。

でも、こーゆーシンプルなゲームもやってみるとけっこう中毒性があるんだよね。やりこんだらすぐに飽きちゃいそうだけど、暇つぶしにはなりそうなソフトだよ。

ハイスト

1985　コンプティーク（MSX1）

誰だってお金が欲しいのだ。資本主義圏に住んでいる以上、誰もが楽をして大金を手に入れたい、という願望を持っているに決まっている。前に相原コージのマンガで、20年間無遅刻無欠勤で働き続けた男が、働かないで金だけよこせと請願する、というネタがあった。お金なんかなくったって平気だよーん、なんて見栄をはりたい気もするけど、世の中には未公開株でウン千万円もの利益を上げるような人もいるもんだから、労働意欲が薄れてしまうのも無理もないのだ。うん。

というわけで、原稿書く気がなくなったのでハイおしまい。

あ、やっぱりダメですか？　こーゆーのって。ははは、ごめんなさい。続けますよ。

⬆画面構成はさっきの『キーストン・ケーパーズ』にそっくりだけど内容は別物よん。

⬆家の中にエレベーターがあるのもすごいが、これが他階への重要な移動手段だよん。

⬆よーく目を凝らして見れば、世界中の美しい絵画のコレクションが見えてくるはずである。たぶん。きっと。

で、なんとか手っ取り早くお金を手に入れることはできないものかしらん、と考えると、金持ってるヤツから盗んじゃえー、なーんて思うバカがひとりやふたりいたりするんですよ。いけませんよドロボーは、まったく。

で、そんな人には、このゲーム。3階建てのゴージャスな大邸宅から、ビューティフルな世界の名画をビシバシ盗み出すことが目的なのだ。現実社会では許されないことでも、ゲームの中なら大丈夫。さあ、どんどん盗みましょう。もちろん、広い屋敷の中には絵画だけでなく防犯装置もいろいろあったりするので、そう簡単にコトが運んではくれない。甘ったれるんじゃないぞ。そんなに楽に大金が手に入るワケがないのだ。もっと苦労しなきゃダメだぞ。でもやっぱり金は欲しいぞ。アジャパー。

ハンチ・バック

1985　トモ・ソフト・インターナショナル（MSX1）

さて、思うに海外のゲームソフトは、なんだかよくわからないノリのものが多い。このソフトもなんだかよくわからないので、林屋こん平師匠を見習って力まかせに紹介するぞ。

パンパカパーン！　なにがパンパカパーンなのかって、愛しのエスメラルダ姫がさらわれちまったのだから大変なんだよおっ母さん。さらわれたって言っても皿が割れたワケじゃないぞ。……いかん、ちっともおもしろくないぞ。そんなときにはパンパカパーンだ。どうだ参ったか。とにかくパンパカパーンだぞ。忘れるなよ。おい。……ちょっと情けなくなってきたので路線変更しよう。

このゲームの内容を手みじかに言えば、お城にとじこめられてしまったお姫様を救出するために立ち上がったひとりの勇者の、命を賭けた大冒険！　ということになる。うん、かなりありがちだけどカッコいいストーリーだ。

しかし、オープニングで楽しそうにスキップをしながらお城へと向かう浮かれた〝勇者〟の姿を見ると、最初のイメージが現実と大いに異なっていたことを痛感させられてしまう。そう、このソフト、じつは明かるく楽しく健全なアスレチックゲームだったのだ。用意された全15シーンは、断崖絶壁を越えるロープ渡りや敵兵のヤリ突き攻撃をかわす城壁ジャンプなど、今は亡き『たけし城』をほうふつさせるアクションの連続なのである。

⬆見た目は良くないんだけど、1度プレイするとけっこうハマる、かもしれない。

プレイしていて、愛するお姫様をなんとしても助けなければならない、という悲壮感のようなものはぜーんぜん感じられない。とにかく、こちらに伝わってくるのは、ひたすらノーテンキに飛び跳ねまわる主人公の止めようのない明かるさだけなのだ。

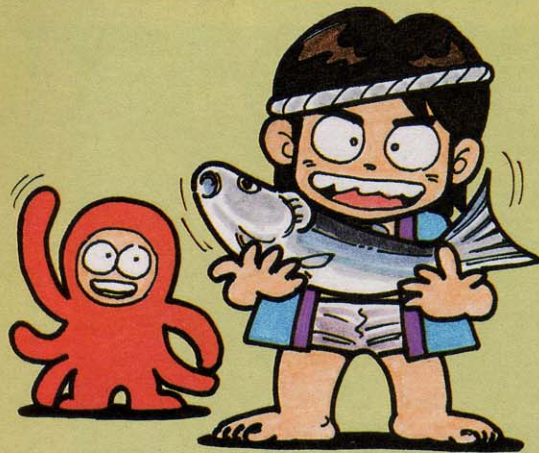
一見すると平凡で退屈そうなゲームのようだが、じつはなかなかコシがある。見てくれだけで内容が平板な多くの国産ゲームよりも、ずっと味わい深いソフトだよん。

➡右端のところまで行けばクリアーよん。

⬅ここの解法がわかったらほめてあげます。

MSXゲーム指南

技あり一本

いっぽーん

このコーナーでは、ミュージックモードや無敵コマンドといった、ゲームに最初から隠されている技のほかにも、キミだけが見つけたウルトラテクニックや、マップなんかも募集してるぞ。どんどん応募してネ！

技あり ぎゅわんぶらあ自己中心派

勝ち抜き戦の大技！

ぎゅわんぶらあ自己中心派の勝ち抜き戦モードでは、パスワード機能がありますよね。このパスワードを使って、あるお遊びができるので、それを報告します。

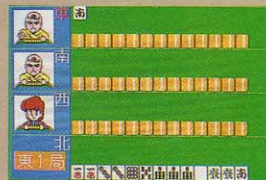
右下の図を見てください。この、XとYの部分に数字をいれてみると、なんと、いきなり決勝戦から始まります。それだけではありません。ある数字を入力すれば、ゴッドハンドやミエちゃんなどが、2人も登場しちゃいます。

ここの数字を変化させれば、まだほかにもおかしなことがおこると思います。いろいろな数字をためしてくださいね。

北海道　岩本禎史

ここの数字は固定
これがミソなのだ

たとえば…

4111
4175 で

ダブル
ゴッドハンド

⬅こいつは強力。なかなか激しい組み合わせだ。いやんなっちゃうぞ。

1111
1175 で

ダブル
ミエちゃん

⬅この2人にチャイとかされるぞ。この組み合わせだと、明かるそうだな。

9911
9975 で

ダブル
中島ハコ

⬅うっひゃー、暗い。これはあまり対戦したくない。まいっちゃうね。

技あり 今夜も朝までパワフルまあじゃん2

秘密の暗号の秘密

ばか	でぇびぃそふと	きた
ぶす	たかどの	みなみ
あほ	あべけいた	ひがし
おの	よしだめぐみ	にし
こばやし	かじやま	みる
あざらし		しらべる

デービーソフトから発売されている今夜も朝までパワフルまあじゃん2(うー、長い名前だぁ)の、エキサイト麻雀で、おもしろいメッセージがでる暗号を発見しました。左のパスワードを入力すると、いろいろなメッセージがでてきますよ。また、おまけでムヒヒな暗号も書いときました。

そしておまけ……

はんかくさいね
あごめすてけぽ

このほかにもまだ、隠された暗号があるかもしれませんね。こーいうのを見つけるのに生きがいを感じてしまう私ってやっぱりヘンなのでしょうか？

埼玉県　鈴木文規

⬆このソフトはなかなかイロモノ麻雀してて、よい。と、思いますですハイ。

有効! ぎゅわんぶらあ自己中心派

超スゴわざ

⬆フツウだったら、牌をふせているのが。

⬆Bボタンを押せばこのとおり見れる。

だれかがアがったり、流局になったときに、テンパイしていない人の牌を見ちゃう方法です。やり方はとてもカンタン。アがったときや流局したときにBボタンを押すだけ。これだけなのです。これで、全員の牌が見れちゃいますよ。

これで、他のメンバーがどんな役を狙っていたか、わかります。マニュアルにも書いてなかったので、気づかなかった人も多いはず。さあ、これで今日からあなたもパワフルばあさん。

宮城県　小高教良

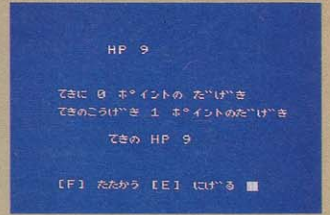
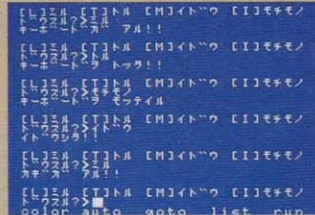
有効! ディスクステーション3号

おまけゲーム

まず、パソコンの電源を入れます。このときディスクは入れないでください。そして、BASICが立ち上がったら、ディスクステーション3号のディスク1をドライブに入れRUN"AVG.BAS" RETURN とすればアドベンチャーゲームが、またRUN"RPG.BAS" RETURN とすれば、ロールプレイングゲームが遊べます。これは凄い！　一本は確実だあああぁ！

東京都　堀内裕介

⬆これはごくごく簡単なアドベンチャーゲーム。ホント、簡単なヤツね。

⬆これはごくごく簡単なロールプレイング。うーむ、シンプルすぎるな。これは。

技あり R-TYPE

あっという間に1面クリアー

R-TYPEのステージクリアー技がありました。くわしいやり方は右を見てください。これは、いつでもどこのステージでもできる技なので、かなり便利だと思います。また、得点を増やし、パワーアップする技も送ります。

埼玉県　榎本雅生

⬆ステージをクリアーできる。便利！

⬆わーいこんな場所で、高得点だーい。

★1面クリアー

1. ゲーム中にESCを押す。
2. SHIFTとF2を同時に押す。
3. CTRLとHを同時に押す。
4. ステージクリアー!

これはおまけ……

★得点がふえ、パワーアップ!

1.～2.まで同じ

3. CTRLと1 2 3のどれかを同時に押す。

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ　LARS18TH リターン
② ステージスキップ　NEMESIS
③ 一定時間無敵　METALION
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

Beppinディスクプレゼントが大好評のため

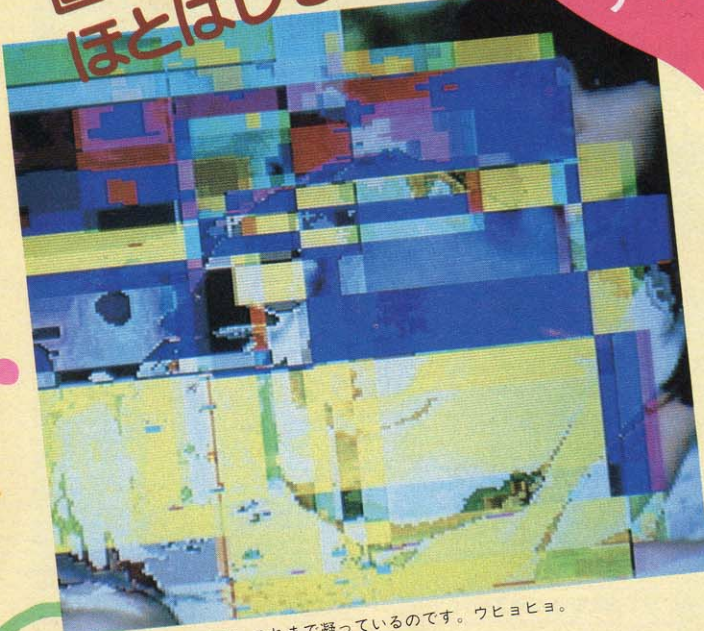
MSX2+対応 Beppinディスク 50枚 Mマガオリジナルディスク 20枚

みんなは、大人の男性の予備軍だなあ！　この前に企画したBeppinディスクのプレゼントには、積み重ねた高さにして約1メートルのおはがきをいただきました。そんなに人気があるんなら、新ディスクもからめて、またまたプレゼント！

➡じつは、このような写真も含まれていたりするのでありました。すごいね。

画面中いっぱいにほとばしるギャル Beppinディスク!

⬆画面の出現の仕方が、これまで凝っているのです。ウヒョヒョ。

⬅MSX2+は色を、ここまで再現してくれるので、ありました。拍手拍手だな。

➡うーん青年雑誌のグラビアみたい。まあBeppinは青年誌だから当たり前かもしれないけれどもね。

Mマガのきれいどころも見られるんだぜー

⬅ほら、これがMマガの異常なアイドル、菅沢美佐子である。本人はすでに開き直っている。

⬅眠りこけているロンドン小林。ほんと、寝る子はよく育つ。なあ、バカ。

Mマガオリジナルディスク

⬅編集部の風景。こんなところで私らは日々生活しているのです。ああ、無常。

※以下の3点の写真は取り込み処理前のものです。

こどもの男の子は、大人の男性の予備軍ということわざもあるように(ないかな?)、やっぱりみんな○○○であるな。Beppinのディスクプレゼントには、予想もしない膨大な数のおはがきが、寄せられたのでした。ありがたいのと、びっくりしたのと、やっぱりねえというのが、いろいろとごちゃごちゃ交差して、複雑な心境の編集部の昼下がり、そんな面持ちであります。

さてそこで、それじゃあそのみんなの期待にお姉さんが答えてあげる……ではなかったね、M通一同が答えてみましょう。この前の抽選にもれた人、全員集合じゃ! Beppinディスク追加で大放出だぞ。ほれ、もってけ窃盗犯! のちほど出てくる応募方法の欄を見て、官製はがきでどんどん応募してくれよな。発表は、発送をもってかえさせていただきますからね。安心して送ってくれー。

「それじゃあ、ちょっと安易ではありませんか? それだけで、この2ページではちょっと調子が良すぎはしませんか?」と、天の声がいたします。そういわれてみれば、そうかもしれないなあ。

では、企画の追加である。Mマガオリジナルのディスクを製作して、ついでにプレゼントしてしまうどー。MSX2+用なので、MSX2のユーザーの人には残念至極な次第だが、きれいな色を再現したかったので、そのへんは勘弁していただきましょう。そのオリジナルディスクの内容はなにか? 秘密秘密、秘密のアッコちゃんテクマクマヤコン(ラミパスラミパスルルルルルなど)である。それは、なぜかといえば、現在製作中だからです。あちゃちゃ。

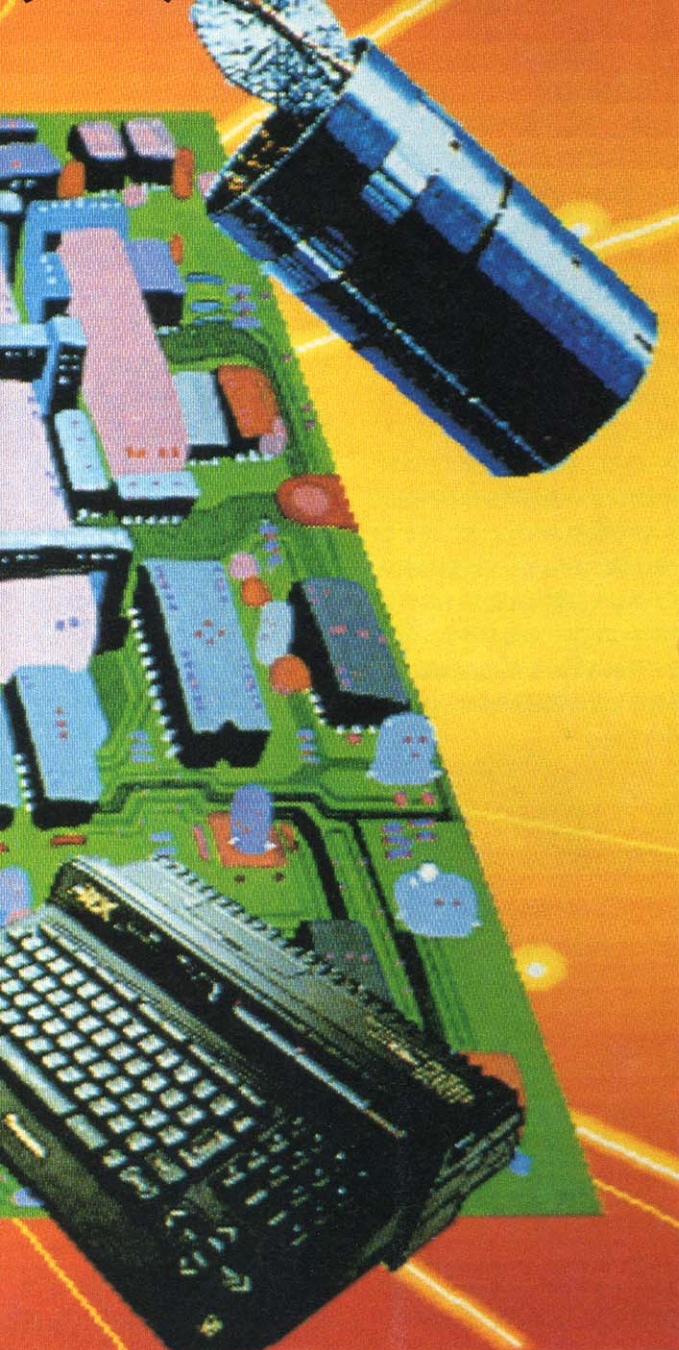
Mマガ編集部の実態が手に取るようにわかる、鮮明な取りこみ画像の数々。あのバカのロンドン小林改め小林豊丸が躍る! 根っからのパンカーである中村ジャムが安全ピンでつつく! 性格はどうかしらんが、とりあえず外見上は異彩を放っている菅沢美佐子が両目でウインクする! などなど、みどころ満載の2DD。さ、キミも応募しましょう。これが最後のチャンスかもしれない!

応募方法

官製はがきでご応募ください。はがきの裏に、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいほうのディスク名、あともしあれば、Mマガに対するご意見やご希望などを書いて、右っかわのあて先にお送りください。抽選で合わせて70名のみなさまに、ディスクをプレゼントです。締め切りは、6月7日到着分まで有効とします。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。郵政省を助けるためにも、さあ、応募いたしましょう。

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン
ドーンとプレゼント係

特集

おもしろNET WORK
ネットワーク

NETWORK INNOVATION

民間の通信衛星、JC-SATの打ち上げも成功し、いろいろな企業が通信衛星を使った通信サービスに名乗りを上げている。また、より高速なISDN網が全国に張り巡らされて、情報通信そのものが大きく変わろうとしている。好む、好まないにかかわらず、これからのネットワーク社会がボクたちの生活に密接に関わってくることだけは間違いなさそうだ。

CONTENTS

ISDNってなんなのよ!
キーワードはISDN

最近、やたらとISDNという言葉を耳にする、あるいは目にする。なんだか、これからのネットワークを考える上で重要な意味を持ってるキーワードらしいってことはわかるのだけど、ISDNとはなんなんでしょうね。それを考えると夜も眠れなくなっちゃう!?

ISDNはボクたちの生活を変えるかも!?

ここ数年、新聞や週刊誌、パソコン通信の本を賑わしている言葉〝ISDN〞。いったい、〝アイ・エス・ディー・エヌ〞ってヤツはなにモノなんだろう？　なんだかよくわからないけど、どうやらこれからのネットワークには非常に重要なキーワードでありそうなことは記事から推測できる。

1876年にグラハム・ベルが電話を発明してから、もう既に110年以上。電話は我々の生活にはなくてはならない存在になっている。電話の発明からおよそ100年後、日本では全国どこからでも、どこへでもダイアル即時通話が出来るようになった。昔は、職業婦人の花形(今風に言えばキャリアウーマンみたいなもんかな）なんて言われた〝電話交換嬢〞が電話を取り次いでくれていた時代もあった。ところが、技術革新で機械(電話交換機)が交換嬢に取って代わり、今度はその電話交換機をコンピュータを駆使したシステムにしてしまおうというのが、ISDNの発端みたいなものと言えるんだ。

ISDNは〝インテグレーテッド・サービセス・デジタル・ネットワーク〞の略なんだけど、これは一体、誰が作り出した言葉なのか？　これはCCITT(国際電信電話諮問委員会）が勧告しているデジタル通信網の国際規格のことを表わしている。要するに、

「デジタル通信網をやるんだったら、こーゆー風にやりましょ」

っていう国際間の取り決めだと思ってくれればいい。

「そんなもん、オレたちに関係ねーぜ。勝手やってればぁ？」

と思うかも知れないけど、実はそんな勝手なことは言ってられないほど、ISDNは重要な意味合いを持っている。なぜなら、このISDNは我々の将来の生活をガラッと変えてしまうかもしれないんだ。

日本のISDNは、1981年8月に、INS(インフォメーション・ネットワーク・システム）という日本独自のデジタル通信網を作る計画がNTTから発表されたときに始まる。

まず第1段階として、電話網やファクシミリ網などの個々のデジタルネットワーク化を行なったり、モデルシステムを東京・三鷹に設置するなどの実験が進められていた。第2段階では、デジタル網を大都市だけでなく全国へ展開することが進められている。さらに、電話局の設備をアナログからデジタル交換機などに移行している。そして、これから進められる第3段階では、全国の主要都市間のデジタル化を実現し、電話及び非電話系のネットワークを統合することが考えられているそうだ。

こんな具合に、日本のINSも段階を踏んで研究が進められていて、CCITTが勧告したISDNにも準拠して、去年の春からNTTが試行サービスとして「INSネット64」をスタートさせている。1992年には全国650都市以上にこのサービスが拡大する予定になっている。

ところでISDNだとどんなふうにいいの?

で、ここまではISDNって何だろうという概略の話。それじゃあ、実際はどうなるのかというと、まず、デジタルで送受信……というのは、人間の音声信号などのデータを0と1で表わすデジタル信号に置き換えて送受信するということなのだ。簡単に言えば、従来の電話はレコードプレーヤーやカセットデッキで、ISDNではCDプレーヤーやDATになると思ってほしい。電話ならきれいな声が聞けるし、ファクスなら鮮明な画像が送れるワケね。

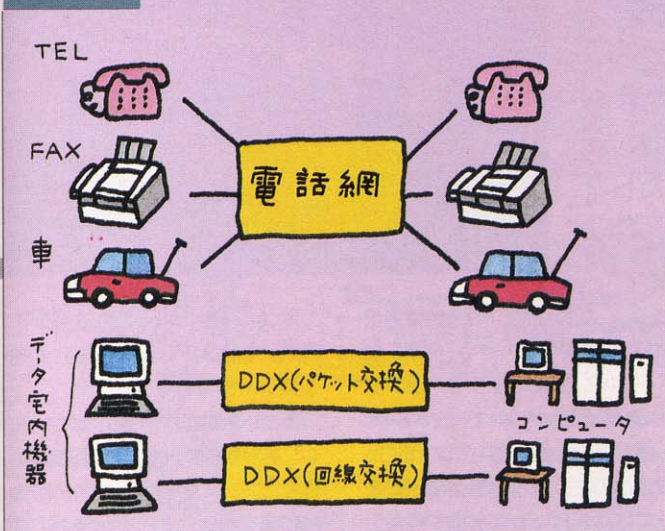
でも、いくら扱う信号がクリアーになっても送るのに時間がかかっては意味がない。だから、ISDN

ISDNセミナーへ行ってきました!

ネットワークのページを担当している者としては少なからず、ISDNのことを知っておかなければということで、アダムネット株式会社の主催する〝ISDNコミュニケーションワールド'89〞というセミナーに行ってきました。

会場では、じっさいにテレビ会議システムを実演してみせたり、ISDNを使ったいろいろな機器を展示していた。

セミナーのほうも〝ISDNとネットワーキング〞など興味深いもので、ISDNによる通信ネットワークの新時代が始まろうとしている、いや、具体的な製品なども作られていて、すでに始まっているという実感がした。今後ますますネットワークは生活に欠かせないものとなるだろうな。

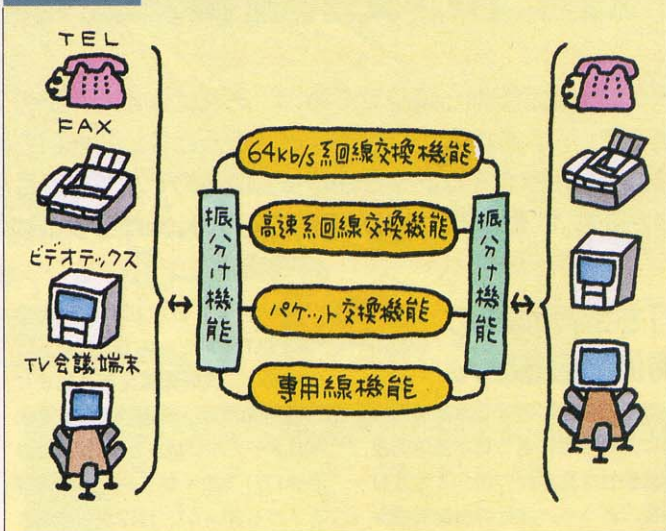
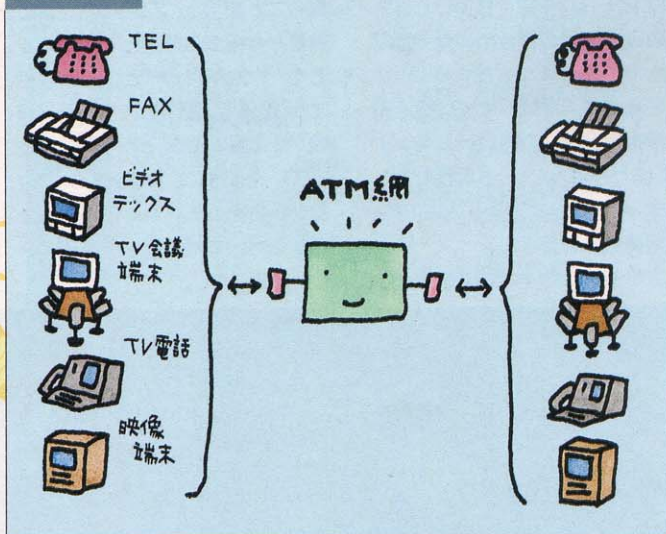
⬆セミナー会場では、ISDNを使った機器が展示され、ビジネスマンたちの熱気がみなぎっていた。

ではデータを送受信するスピードをかなり速くしている。データを送るスピードのことをボーレートって言うんだけど、ISDNは64キロボー(bps)ものスピードに対応してるんだ。パソコン通信をやってる人ならわかるだろうけど、いま、国内のパソコン通信の主流は1200bpsだからその50倍以上のスピードということだ。たとえばボクがファクスでこの原稿(400字詰めにして7枚くらいとする)をISDNで送ると、1秒弱で送れちゃう。もちろん、ファクシミリ自身の問題や制御情報が加わるので、実際はもう少し遅くなるかもしれないけど、今のファクスから考えると、とてつもなく速い。

でも、現在の電話では基本的に1回線に端末はひとつだから、ファクスを使うときは、電話は使えない。もし、両方を同時に使いたい場合は別に回線を引かなきゃいけないよね。ところがISDNでは、ひとつの回線の中に、2つの情報チャンネルとひとつの制御情報チャンネルがあるんだ。だから編集部にファクスで原稿を送りながら、「ひぃ…、やっと原稿書けました」って顔をTV電話で送って話すなんてことも可能になってくるんだ。

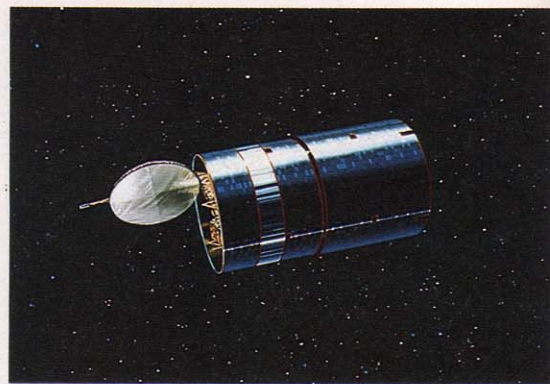
ISDNでは、家の中に引かれた回線の出入り口に〝DSU″(デジタル・サービス・ユニット)という、端末とデジタル回線のインターフェイスとなる機械が設置される。このDSUには電話・非電話、既存・新規に関わらず、最大8つまで端末をつなぐことができ、それぞれの端末は共通のソケットで接続が出来るようになっている。つまり、電話でもパソコンでも、すべて同じように回線につなげられる。もちろん、世界共通のソケットだから世界中どこへ行っても端末の機械はそのまま使えるんだ。

安い、うまい、速い!三拍子そろったISDN

ところで、電話の話になると必ず出てくるのが電話料金。長電話ばかりして親に怒られた経験があるでしょ。今は、距離と時間によって電話料金が計算されてるけど、ISDNが実現されると回線を使うメディア(パソコンやファクスなど)が増えるわけだから、当然、回線を使う回数も多くなる。

また、端末の能力によって、同じデータを送るにしても料金が変わってくる。それでは不公平だということで、ISDNでは情報量課金制度が採用されている。この課金制度は既に、DDX(デジタルデータ交換網)やファクシミリ網で採用されている、送った情報の量によって課金するシステムのことなんだ。距離は100キロメートルまで、100~500キロメートル、500キロメートル以上によって区分され、今までよりも遠近格差はかなり少なくなっている。ちなみに現在、一般家庭が支払う電話料金は月5,000円程度。NTTでは、この料金制度が採用される1998年ごろ、物価の上昇率を考えても約1.5倍程度に押さえたいと考えてるそうだ。

これだけの多機能、国際的に統一されたインターフェイス、安価な料金体系、なおかつ高速とくれば、ホントに楽しみだよね。思いもよらないような新しいメディアが出来てくることを期待してもいいんじゃないかな? とにかく、ISDNは、ずぇったい要チェックですぜ!

いろいろな企業が目じろ押し

注目の通信衛星事業

欲しい情報が空から降りてくる？　それはまるで、星の王子さまのように……。夢のような話だけど、うっとりしてもいられません。なにせ、バクダイなお金がかかっているので、うまく活用したトコロが勝ち。さまざまな会社が宇宙に向かう、だから今年は衛星元年。

打ち上げ前夜の関係者の皆さん

このページに載せる写真をもらいに、神谷町にある日本通信衛星株式会社を訪ねたのが、3月6日の夜。どうも、会社の中が異様な興奮につつまれている。

「明日が、私どもの会社の1号機の打ち上げなんです」

3月1日に予定されていた打ち上げが、天候の都合その他で延期になり、7日になったらしい。

「社員の何人かは、すでに横浜衛星管制センターの方に行ってますし、ほかの何人かは、お客様たちとホテルオークラに泊まり込みです」と緊張気味の皆さん。

さて翌日、数々の期待を背負い、ジャーン！　日本初の民間衛星、〝JC・SAT〟、フランスでの打ち上げに成功！　民間衛星元年の始まり。

通信衛星は、赤道約3万6,000キロメートルに静止して（実際には時速1万1,000キロメートルで地球をまわっている）、地球から発信された電波を受け止め、地上に向かって再発信しているわけです。地上から衛星に向けて電波を送る回線のことを〝アップリンク〟、また、衛星から地上への下だり回線のことを〝ダウンリンク〟と、いうのですが、関係者と話をしていると、（情報が）「落ちてくる」とか「降らせる」っていうように、非常にシンプルないい方をしていることに気がつきました。まだ、誰もが慣れていない表現です。

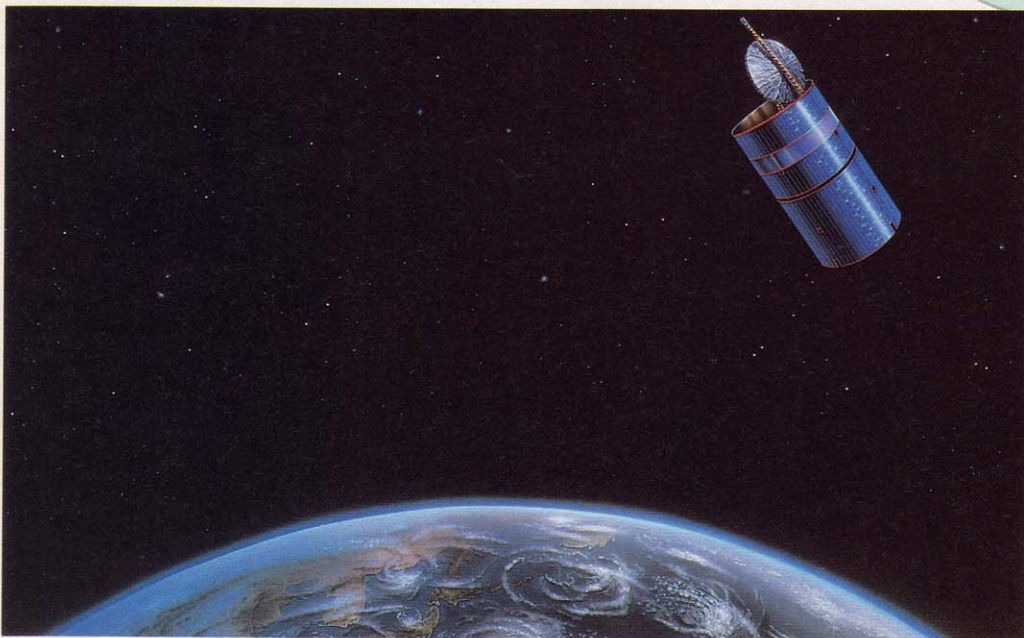
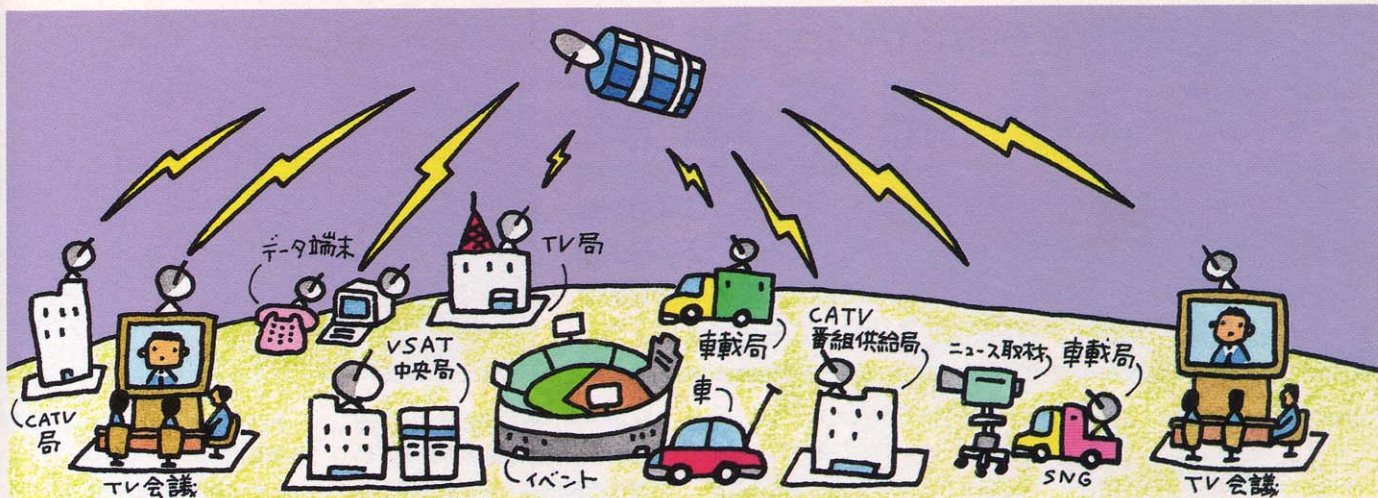
で、このJC・SAT（HS-393型通信衛星）は、高さ10メートル、直径3.66メートル、32本のトランスポンダ（中継器）がついていて、その一本一本が民間企業に売り出されているわけです。日本通信衛星株式会社では、8月にも2号機を打ち上げる予定で、いまのところ2基合わせて64本中、35本売れたという5割強のセールス状況。それでも、トランスポンダー一本で、年間5億円という、間違っても安いとはいえないお買い物なので、好調なスタート。また、JC・SATの他にも三菱グループのSCCから2基、今年中に打ち上げられる予定なので、一流企業は今、ヤッキになってトランスポンダを買ってるともいえるわけです。

さて、それではどんな企業がトラポンを購入し、どのように利用していくのでしょうか。

まず、予備校の〝代々木ゼミナール〟。名物講師、人気講師の授業を、生放送で……という、地方の予備校に通う生徒にとっては夢のような話が現実化するわけです。全国19校の校舎すべてにアンテナが取り付けられ、1日に11時間の衛星授業が繰り広げられることになるわけ。また、地上回線を使っての質問もオーケー！　緊張感にあふれる授業になるだろうね。

また、大手の出版社では、小学生、中学生を対象にフランチャイズ方式の学習塾も企画されていて、お母さんたちものんびりしていられません。

また、ハンバーガーでおなじみの日本マクドナルドも、いくつかの企業とトランスポンダを共同利用するための会社〝テレコムサット〟を作ったとのこと。「お客さま、ポテトもご一緒にいかがですか？」と、お姉さんに聞かれているときに、横ではマクドナルドの主催するイベントの〝独占中継〟や映画が流れていたりするようになるわけです。また、ドライブスルー型の店舗では、大型のスクリーンを備えたミニ・シアターができる予定。映画を見ながら、ハンバーガーにかぶりついてください。

その他、中古車のオークション、競馬の全国中継、極めたトコでは宗教団体の布教活動まで、衛星通信ビジネスは広がります。

さてさて、お待たせしました！ ここで、アスキーの登場です。アスキーも8月にはJC・SATの2号機に乗っかります。そして、映像や音だけのサービスにとどまらず、データ通信サービスを計画中。

つまり、パソコンのソフトウエアを通信衛星で販売しちゃおう、というわけです。人気のソフトウエアや新発売のソフトを常時全国に〝放送〟しちゃおうという頼もしい計画。ユーザーはお好みのソフトを検索して、気にいったものがあれば、ダウンロード……という、これがパソコン放送局なのです。料金も安くなるほか、万が一バグがでたときにも、空から一斉に直すことができるのも利点。

「うちの近くのソフト屋さんで取り寄せると、2週間かかっちゃうよー」なんていうユーザーの嘆き文句は聞かれなくなるわけです。

で、このデータ・通信システムですが、何とか今年中には開始したい、という前向き姿勢。もし、実行されたら、日本はもとより世界ではじめての試みになるのです。無線と有線を合わせたような、衛星通信ビジネスのダイゴミ！ あなたは、ここ数年、アスキーからは目がはなせません。

また、アスキーを初め、通信衛星ビジネスに関係ある企業は、どの家庭でも受信できるサービスを行なっていきたい、とその普及に夢をかけているのですが、今のところ、電波法、放送法の関係からその実現は無理。つまり〝通信〟は〝通信〟で限られたユーザーに向かって情報を流してください。不特定多数の人を対象にするのは、テレビやラジオという〝放送〟があります！ というようなキマリゴト。それぞれの縄張りを守りなさいっていうことなんですね。

そのため、アスキーも、とりあえずは、アスキーネットのユーザーに向かってのみ、データ通信を行なう予定です。もちろん、アスキーネットMSXのユーザーも対象に入っているので安心してください。

ただ……やっぱり、やっぱり、こういった環境ってなにか不自然ですよね。一刻も早く、〝通信と放送の境界〟がなくなってほしいと思いません？（郵政省は、この境界領域についての改正案を今度の国会に提出する予定）

とにもかくにも、通信衛星ビジネスは「イッセイのセ！」で、みんな一緒にスタートしたわけです。これから、どこの会社がどう使っていくか……最初から張り切りすぎると、つんのめってころんじゃいそうだし、だからといって、お金がかかっている分、そうゆっくりもしてられない。見えないゴールに向かって走る通信衛星徒競争のピストルが今、パーンとはじけました。今、生きてることに感謝。

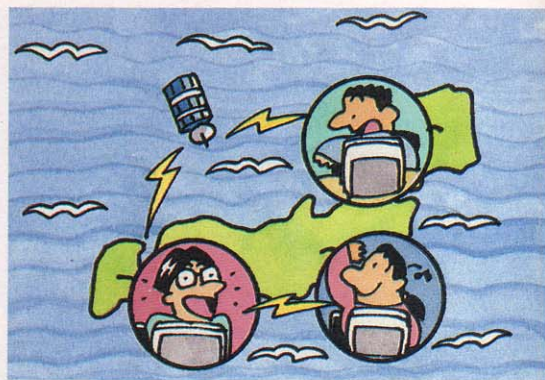
通信衛星事業に参加した企業と利用法

JC-SAT（日本通信衛星）	
阿含宗	宗教行事などの中継
アスキー	パソコンソフトの伝送
NTT	地上回線のバックアップ
スカイネット・コミュニケーションズ	回線リセール
テレコムサット	ビジネステレビ
テレビ朝日	現場からの生中継
東芝	社内教育、新製品情報など
にっかつ	CATV
ニッケンサテライト	全国の工務店向け建築情報
日本サテライトネットワーク	回線リセール
日本テレサット	回線リセール
日本電気	社内教育、新製品情報、VAN
日本ビジネステレビジョン	中古車情報
日立製作所	社内教育、新製品情報など
ビデオサット	回線リセール
富士通	社内教育、新製品情報など
松下電気	社内教育、新製品情報など
ヤマト電気エンジニアリング	回線リセール
代々木ゼミナール	有名講師の授業の中継
リクルート	回線リセール

SUPER BIRD（宇宙通信）	
衛星チャンネル	CATV
NTT	地上回線のバックアップ
サテライトプラス	回線リセール
宗教団体（不明）	宗教活動、布教
スーパーチャンネル	CATV
スーパーネット	回線リセール
スターチャンネル	CATV
住友商事	回線リセール
TBSテレビ	現場からの生中継
テレビ東京	現場からの生中継
日本ケーブルビジョン	CATV
日本テレビ	現場からの生中継
フジテレビ	現場からの生中継
三菱電気	社内教育、新製品情報など

さくら3号（宇宙開発事業団）	
JR東日本・JR東海	新幹線地震探知システム
日本電気	社内教育など
野村総合研究所	地上回線のバックアップ
富士通	社内教育など
総合警備保障	非常時の災害現場との通信
その他	NTT、警察庁、建設省、郵政省

電話料金がかからないパソコン通信

パケット無線通信

ネットワーカーの悩みの種は電話料金。でも、世の中には電話料金の心配をせずにパソコン通信を楽しんでいる人たちがいる。井上和之さんもそのひとり。それでは、井上さんにアマチュア無線を使ったパソコン通信、〝パケット無線通信〟を紹介してもらいましょう。

アマチュア無線とコンピュータの結びつき

ひと昔前、アマチュア無線といえばテレビアンテナの親分のような大きなアンテナとダイヤルのたくさん付いた無線機を使って、仰仰しく行なう雰囲気がありました。

軽薄短小の時代に入って、無線機も例外ではなく、マイクロ・コンピュータを取り入れた、小型化と高機能化が進んでいます。こうして、ポケットに入れてもじゃまにならない、タバコの箱ほどの無線機が出現し、活動の場が広がっています。

大きさだけでなく、機能的にも大きな進歩がありました。従来の電信(トン・ツー/CW)や音声通信だけでなく、ニュース報道などでおなじみのラジオ・テレタイプ(RTTY)、ファクシミリ(FAX)、静止画像テレビ(SSTV)、そして普通のテレビ(ATV)などいろいろなメディアを楽しむことができます。

山や、高いビルの上には、小型のハンディートランシーバーで遠距離の通信が楽しめるように、中継局(リピータ)が設置され、宇宙にはアマチュア専用の通信衛星が周回しています。

こうした状況の中で、アマチュア無線がコンピュータと結びつき、ネットワークを形成しようとするのは必然の成りゆきでした。しかし、無線通信では混信やノイズのためデータにエラーが発生する率が電話回線に比べてはるかに高く、これを克服する必要があります。

アマチュア無線の標準プロトコル(通信手順)であるAX.25はアメリカで、有線のネットワークで使われるX.25をアマチュア無線用にモディファイしたもので、通信上のエラーはまったく生じないすぐれ物のプロトコルです。AX.25ではデータを適当な単位に区切ってパケット(小包)化して送ります。このため、この通信方式は〝パケット通信〟と呼ばれています。

アマチュア無線を行なうには、最低限、国家試験を受けてライセンスを取得する必要があります。

資格は4種類ありますが、いちばん簡単な〝電話級アマチュア無線技師〟の試験は、小学校前の子供でも合格者が出るほど簡単ですし、試験も毎日のように行なわれています。

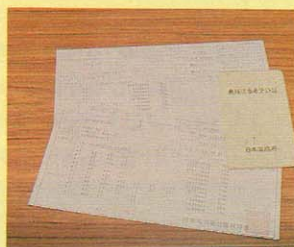
試験に受かると、無線従事者免許(通称、従免)がもらえます。

次に、無線機をそろえて開局申請を行ないます。申請が受理されると、無線局免許状(通称、局免)が送られてきます。これには、割り当てられたコールサインが明記してあります。コールサインは国際無線条約によって世界中にひとつしかないあなただけの識別符号です。日本では通常Jで始まるコールサインが割り当てられ、ちなみに私のコールサインはJR1VMXです。

こうして、アマチュア無線の仲間入りをすれば、スキー場での楽しい会話から、通信衛星を使い、世界規模の通信までパケット無線通信の無限の楽しみが皆さんを待っているのです。

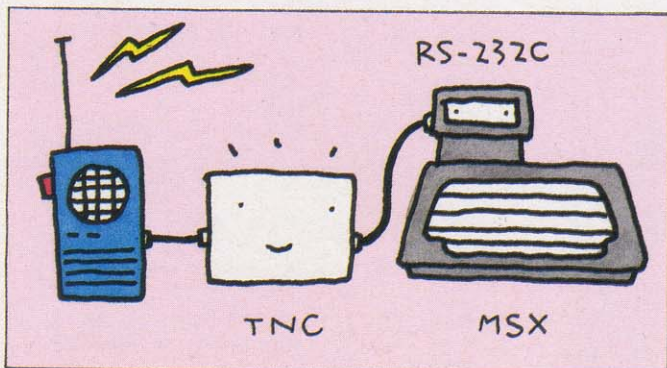
とりあえずこれだけは必要

ライセンス

書店でアマチュア無線の入門書を探すのが早道。試験の虎の巻は『初級ハム国試要点マスター』(CQ出版)、『完全丸暗記初級アマチュア無線予想問題集』(誠文堂新光社)がよいでしょう。

無線機／アンテナ

小型のハンディートランシーバーは3～4万円ほどから入手できます。地域や状況によって千差万別なので、一概に説明するのは不可能です。販売店や友人の助言を受けて下さい。

TNC(無線用モデム)

こちらも各種でています。アメリカのTAPR(タッパー)が開発したものを基に各社から商品化されているTNC-2クローンといわれるものが無難で、価格は2～3万円くらいです。

アマチュア無線によるパケット通信の楽しみ

アマチュア無線でパケット通信を楽しむのは、有線(電話回線)でコンピュータ通信を楽しむのと基本的に大差はありません。有線用のモデムの代わりに、無線用のモデムであるTNC(前に述べたAX.25プロトコルが内蔵され、エラーはありません)を使うだけです。有線の場合は、モデムと電話回線を接続するわけですが、無線の場合は、TNCにトランシーバーを接続します。つまり、電話回線の代わりにアマチュア無線バンドを使う。それだけの違いです。

RBBS(無線＝Radio BBS)は星の数ほど設置されています。たいていは、PC-9800などのコンピュータを使ったRBBSが多く、有線の草の根BBSと同じような状況です。中には、UNIXマシンを開放しているところ（筆者の管理しているJH1YNW/世田谷）やゲーム専用、AIチックなコンピュータとの会話型BBSなどユニークな物もあります。

W0RLI/WA7MBL型と呼ばれる一群のRBBSはバケツリレーのように、相互にニュースやメールを自動転送しネットワークを形成しています。このネットワークは日本全国だけでなく、全世界を網羅しており、世界中と情報交換が可能です。国内なら約一日、ヨーロッパやアメリカでも２～３日でメールが届き、ニュースも大量に流れています。当然のことですが、海外との情報交換といえどもすべて通信料はかかりません。

RBBS網のような、バケツリレーによるネットワーク以外に、遠距離との直接通信を行なうためのネットワークの構築も行なわれています。これはちょうど有線の電話網を整備するとの同じ考えで、無線デジタル電話網を建設しようとするものです。

また、宇宙には、日本が打ち上げたアマチュア通信衛星〝ふじ〞が周回しています。〝ふじ〞にはBBSが搭載されており､宇宙を飛ぶRBBSとなっています。今後も、BBS搭載のアマチュア通信衛星の打ち上げ計画が目白押しです。

アマチュア無線を使ったパケット通信といっても、いろいろな話題に対する楽しい情報交換が行なわれる点では有線と同じです。電話料金を気にする必要がないので、有線なら時計を気にしながらのチャットも思う存分楽しめますし、ともかく気楽に楽しめるのがいいところです。

電話線を使わないので、どこにでも移動して運用することができるのも楽しみのひとつです。筆者は山が大好きで、登山の際にはハンディートランシーバーと自作のTNC内蔵ワープロを持って登ることにしています。山頂でワープロを叩いていると、変な目で見られますが、下界のBBSと情報交換をしている、と説明するとびっくりされます。山の頂上から世界中と情報交換、こんなことは有線パソコン通信では不可能でしょう。

新しい流れとして、LAN（ローカル・エリア・ネットワーク）のプロトコルを使った、無線による、RLANの構築や、数メガbpsといった超高速通信、静止通信衛星の打ち上げも計画されています。

アマチュア無線のパケット通信は始まったばかりの趣味であり、今後の発展が楽しみです。あなたも手作りのネットワークの構築に参加しませんか。

こちらPRUG事務局

PRUGはアマチュアパケット無線通信を行なっている人のグループで、各種の活動を行なっています。PRUGとは、Packet Radio User's Groupの頭文字を取ったもので、プラグと発音します。プラグで接続することにも引っかけたネーミングです。

PRUGではパケット通信の普及のための活動として、会報の発行(月刊CQハムラジオに掲載)、月例ミーティングの開催、有線パソコン通信との交流､ソフト・ハードの配布、新しいテクノロジーの情報収集や実験、新たな通信機器の開発と配布、などを行なっています。

毎年晴海で行なわれるハムの祭典〝ハムフェア〞では、パケット通信の最新テクノロジーを展示するとともに、パケット通信に関する技術討論会としてPARTECHを開催しています。

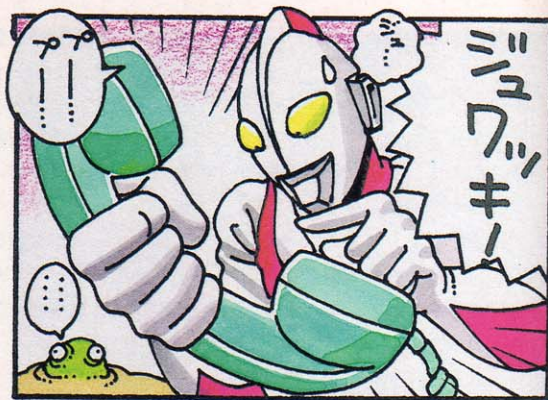
PRUGについて詳しいことをお知りになりたい方は、返信用封筒に切手を貼った物を添えて事務局までお問い合わせください。

PRUG事務局
〒992山形県米沢市下花沢2-1-57

アマチュア無線に関する問い合わせ先
日本アマチュア無線連盟JARL
〒170 東京都豊島区巣鴨1-14-2
☎03-9477-8221(代)

パケット通信機器に関する問い合わせ先
T・ZONE （無線ゾーン）
〒101 東京都千代田区外神田4-4-1
☎03-257-2659 加藤さん

電話が走る!　笑う!!　仕切る!?

いまどきの電話たち

「電話とパソコンを利用して不特定多数の仲間と情報交換ができるんだゼィッ」、なんて威張ってるキミ、ちょっとハナシが古いんじゃないの。いまどきの電話は、より賢さが増して、機能も個性も色とりどり。走るのあり、笑うのあり、仕切るのあり、なんでもアリだ。

近ごろの電話ときたらSF小説顔負けなのだ

電話そのものの存在は、今を遡ること100年以上も前に登場している。その後、生活レベルでは、番号選択がダイヤル式からボタン式になったこと、紙に書いた文字や図柄をそのまま送信可能なファクシミリが登場したことをのぞけば、「もしもし」、「はいはい」だけが電話の基本機能という時代が長々と続いた。だからこそ4年前のパソコン通信は、ボクらにとって、じつに画期的な革命であり、新鮮だった。それがさらに進化し、最近じゃひと昔前のSF小説なんか読んでると現代小説みたいに陳腐なハナシに思えてくるような電話事情となってきている。電話の父、グラハム・ベルがあの世からのぞいてたら、さぞかし驚くことだろう。

整理してみると、まず〝連絡したいときにいつでも連絡がとれるようになった〟ってこと。電話機の普及台数についてはいまや一家に一台以上の状況になっちゃってるし、町並みも犬が歩けば公衆電話に当たる……てな具合。それでもちょっと前は、電車の中などは陸の孤島にならざるをえなかったけれど、今や安くて機能抜群の携帯電話機が、当たり前の顔してビジネスマンのバッグに納まり町をかっ歩する。相手が不在でも留守番電話がフル回転してくれるし、ご存じパソコン通信を利用すれば、不特定多数の仲間にも瞬時に連絡が可能だ。伝達できる内容が音声・図版のみならず、データや立体画像まで進んでしまったところもスゴイ。テレビ電話まで生活用品になっちゃった。これを読んでるキミ、目を白黒させないでね。電話は本当に変身しつつあるんだ。時代に乗り遅れないために、そのあたり、一気に紹介してみようか。

⬅静止画像テレビ電話。1枚の画像を送るのには、5～6秒かかってしまう。

走る!　車の中や電車の中でもHello Everybody!

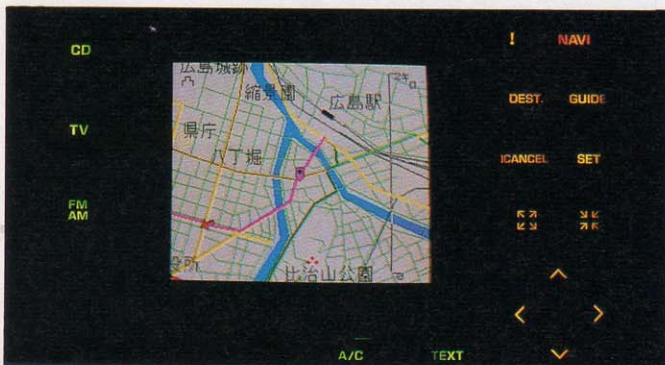
最近の車のカタログを見てくれたまえ。電話のみならず、テレビあり、ファクスありだ。とくに電話機は進歩著しく、デビュー当時のタイプに比べて、軽々と片手で使えるハンディなコードレスタイプに変身し、車中はもちろん、歩きながらでも「もしもし」できる。利用料もグッとリーズナブルになってきた。

今のところ軽さ重視なら本体と受話器分離型の車載電話機と、一体型で、多少重量感は増すものの、充電してどこにでも持ち運べるコードレスホンタイプとに二分されている。NTTほか数社が利用料や利用地域に差を出しながら、各種そろえていて、どれも初期コスト10万円前後に月額回線利用料と通信料といったところで、場所を選ばず「もしもし」できてしまうのだ。使い勝手も、一般の電話機とほとんど同じ。着信転送や電話番号案内サービスなど、オプション機能もなかなか充実している。

ポケベルに比べると、知らせを受けて即座に応答できるところが秀でた点だろうか。ただし、回線品質の問題などからパソコンにつなげてネットにアクセスというのは現在では無理。

また、車載電話とは、ちょっと違うけれど、左の写真のように車内に設置した専用ディスプレイにコンピュータセンターからの情報を表示するナビゲートシステムの商品化も進められているぞ。

警視庁が開発している〝自動車交通情報システム〟が実用化されると、受信装置が10万円、地図情報などのデータを組み込んだCD-ROMが3,000円、情報の受信料が年間で約3,000円という試算も出されている。道案内だけでなく渋滞回避の情報など、いろいろ役に立ちそうだね。

⬆ハンディタイプのカーホン。0.45kg。写真はIDO社製、本体のみ58,000円[税別]。

笑う!! 別れ話は涙顔で、喜びは笑顔で伝言

お次は音声とともに画像送信を実現した、テレビ電話の登場だ。ひと昔前は、SF小説の常連アイテムだったところが、いまやモノクロ静止画像ながらお手持ちの電話に６万円前後のシステムを接続させるだけでOKなご時勢となった。これなら、ちょっとお小遣いをためれば、キミの部屋にも置けるね。昨年春に、NTTほか主要電機メーカーがこぞって発表し、人気は上々とか。田舎のおばあちゃんへのふるさとコールや、転勤で離れてしまった恋人たちのラブコール、企業でも本支店間で商品模型のコンペなどを披露するのに平面的なファクスでは表現しきれない立体感を伝えるシステムとして愛用されている。テープレコーダーへ画像を記憶させたり、ビデオプリンタへの出力させることも可能だから、留守番電話に笑顔付きメッセージなんて小技も……。

夏には画像の鮮明度をより高精度なものにバージョンアップさせた商品を、各社とも発売予定と聞く。残念ながら伝送速度のアップについてはその次の次あたりまでの課題となるらしい。回線そのもののパワーに限界があるためだとか。動画像テレビ電話機が家庭にやってくるのも、同じ理由から、だいぶ先になるようだ。

コスト的にはちょっとお高いかもしれないけれど、もう十歩くらい進んだ、カラー動画の高級システムもある。大手企業が出張なしのテレビ会議システムとして運用済み。動きは実物さながらで、ここまでくるとマンマSF。出張経費を考慮すると、数百万円の設備投資も場合によっては割安になるんだそうな。116ページに紹介されているISDNの世界が現実のものとなれば、もっとお手軽な値段で家庭の中にも入り込んでくるはず。

電話が地方と都会の距離をゼロにする日も遠くなさそうだ。

⬆ソニーのテレビ会議〝エグゼクティブシステム〟。２画面に別々の情報を表示可能。

仕切る!? ホスト機能を内蔵したインテリジェントな奴

パソコン通信にハマったら、アクセスするだけでなく一度は自分でパソコン通信センターを開設して一国一城のオーナーになってみたくなるのが人の常。が、運営時間中はパソコン一台まるごとホスト用にあてねばならず、ほかのことには利用できなくなる。

そこに助っ人登場。ホスト機能を内蔵したモデム電話機、ソニーのIT-V1200だ。単独でホスト機能を有しているため、パソコンやワープロはメンテナンスや自分でアクセスするときだけ接続すればいい。価格は59,800円[税別]。

もちろん普通のモデムとして他ネットにもアクセス可能だ。電源はACアダプター＋メモリバックアップ用に単三電池４本。ホストとしての機能は、ユーザー登録数が最大50人、電子掲示板や電子メールももちろんアリなのだ。

問い合わせ先：ソニー(株)
〒108 東京都高輪郵便局内
IT-V1200カタログ係

⬆インテリジェンスモデムホンIT-V1200。

カーディーなパートナーが電話機をパワーアップ!!

世はまさにカード時代。テレホンカードはその代表格ともいえるシロモノだけれど、いまやそのテレカにしてもひとことでは働きを表現することができないほど、種類が豊富になって、さまざまなタイプが登場している。向上著しい電話機本体を、スリムなカードたちが、さらにパワーアップさせてくれている。

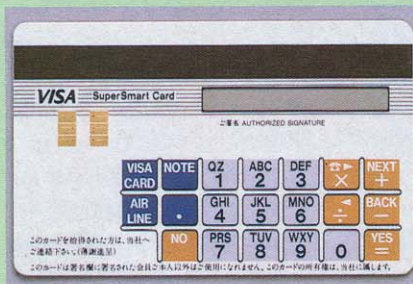
たとえば、今年のバレンタインデーにチョコレートのオプションプレゼントとして話題を呼んだのが、登録電話番号専用テレカだ。あらかじめカードに登録した指定の電話番号のみにしか接続しないというもので、自分の電話番号を登録して意中の彼からラブコールを期待する乙女心をバッチリとらえた。

問い合わせ先：全国NTT本支店。

テレカ関連商品としては、全国各地の天気予報を特定の登録番号によってクレジット式に調べることができる〝知りたい天気予報カード〟だとか、伝言ダイヤルをカードに登録された特定コードで規定回数利用できるカードなんてのもある。〝聞きたい伝言VAN〟はNTTの伝言ダイヤルにくらべて機密性が高いのと、全国各地から利用可能なところがミソというわけだ。

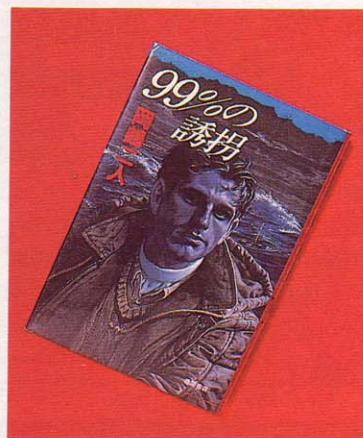
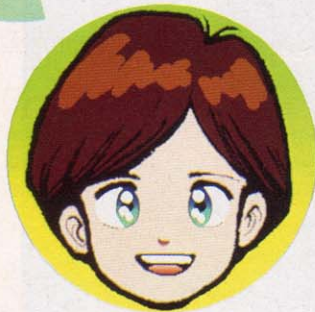
問い合わせ先：ミサワバン㈱
☎03-325-5335

そして、きわめつけは、VISAのスーパースマートカード(写真)。テンキーと小型ディスプレイ付きのカードを専用の大型ディスプレイ付き電話機に差し込むことで、居ながらにしてホームトレードやショッピングの売買決済までやってくれるというスグレモノだ。ほんとに、まぁ、すごい世の中だこと。

問い合わせ先：VISAスーパースマートカード協会
☎03-506-0933

⬆テンキーで取引用暗証番号や金額をインプット。JALや大和証券などのサービスが受けられる。

チャット DE デート

真理の部屋 第2回

先月から始まったこのコーナー。パソコン通信でおしゃべりしたら、その対談をまるごとフロッピー入稿！そのまんま、誌面にのせてしまおうという、スピード感覚あふれるシステムです。第2回目の今月は、今、全国の書店で話題になっている『99%の誘拐』の作者、岡嶋二人さん！　ネットの中で待ち合わせをしました。

⬅徳間書店からでている長編書き下ろしミステリーです。パソコンをかじってる人だと、99倍おもしろい？

[真理]　お待ちしてました！
[岡嶋]　はじめまして。
[真理]　さっそくですが、今、どちらからアクセスしていますか？
[岡嶋]　私は清里に住んでいます。そこからのアクセスです。
[真理]　お会いしたこともない先生にインタビューできてしまうのは、ネットワーカー冥利ですが、チャットは、はじめてですか。
[岡嶋]　そうですね。以前少しだけやったことはあるのですが、ニガテです。
[真理]　すこしばかりおつきあいくださいね。さて、『99%の誘拐』を興奮しながら読ませていただきました。まさに、パソコン通信を使ってのストーリー展開は、どんなところからの発想だったのでしょうか？
[岡嶋]　もともと、僕はパソコン・マニアというところがあって、そうだな、10数年来のつきあいでしょうか。それで、こういうものを一度書いてみたいと思っていたのです。
[真理]　パソコンを共犯者にして、誘拐をたくらんでしまう、といった奇抜なストーリーですよね。この小説のために、新しく取材された部分もあるのですか？
[岡嶋]　しませんでした。いろいろ、悪いことばかり考えていますから、遊びでさまざまな犯罪手段が(特にパソコンで)できないかとは思っていました。
[真理]　10数年来っていうと、かなり古いですが、主にどんなことに使ってらしたのでしょうか。アスキーネットにも入ってたことがあるんですよね。
[岡嶋]　パソコン通信に利用し始めたのはつい最近のことです。それ以前は、ほとんど遊びだけでした。
[真理]　パソコン通信では、何がおもしろかったですか？
[岡嶋]　やはり、まるで知らない人と友達になれたり、自分の仕事以外の話ができることでしょうか。それと、ほとんどはデータベースのアクセスに使っています。
[真理]　どんな、データベースを使っているのですか。やはり、小説の取材に使われたのでしょうか。
[岡嶋]　一番使っているのは朝日新聞記事データベースです。仕事中心ですね。
[真理]　ところで岡嶋先生は、〝岡嶋二人〟というペンネームを使っていらっしゃいますが、実際に2人で小説をお書きになっているんですよね。もうひとりの岡嶋先生は、今、東京に住んでいらっしゃるそうですが、何がきっかけで一緒に小説を書くことになったのでしょうか。
[岡嶋]　ほとんど、これも遊びです。もうひとりの友人と3人で会社を作りまして、それがうまくいかずに壊れてしまいました。そのあと、暇で暇で仕方がなかったもので、小説を書くのが一番金もかからないだろうと、小説を書くことにしたというのかな？
[真理]　どうやって2人で小説を書かれているのでしょうか。特に、今、清里にお住まいになっていると、年がら年中、打ち合わせしているわけにもいきませんよね。
[岡嶋]　そこで、パソコン通信の登場になるわけです。僕たちはほとんど毎日のようにパソコンを使って文書のやりとりをしています。それが打ち合わせになってます。
[真理]　もうひとりの先生もパソコンマニアなのですか？　打ち合わせは、チャット形式？　それともメールの交換ですか。
[岡嶋]　パソコンは僕のほうの専門です。僕がプログラムを書いたり、方法を教えたりして手とり足とりやってます。メールをやりとりするのが打ち合わせの形です。
[真理]　そうすると、毎日、アイデアを発表しあうのでしょうか。それともどちらかが、ストーリーを書いて、リレー式にすすめるのでしょうか。これは企業秘密かな？
[岡嶋]　秘密だと言っておいたほうがミステリアスでいいんですが、まあ、ぶっちゃけた話、そのあたりも適当なんです。思いついたほ

今月のお客様……………岡嶋二人（ふたり）さん

岡嶋二人さんというのは、徳山惇一さんと井上泉さんの共作筆名。おふたりとも東京都出身。ミステリーの世界では、アメリカの従兄弟同士のエラリー・クイーンやフランスの男の友人同士のボワロー・ナルスジャックなどが合作者の例であげられますが、岡嶋二人さんは、日本で最も成功したひとり(組？)です。

徳山さんも井上さんも、作家になる前は、それぞれさまざまな仕事をしてこられたようで、そのバックグラウンドの広がりも、面白い作品のモトになってるみたい。

昭和57年に『焦茶色のパステル』で江戸川乱歩賞を、昭和61年に『チョコレートゲーム』で、推理作家協会賞を受賞。なお、今回のゲストは、井上泉さんでした。

⬆『チョコレートゲーム』は、中学校で起きた連続殺人がテーマ。面白い！

うがアイデアを出し、そこにもう片方がアイデアをつけ加えるような格好で、ゆっくりゆっくりと作っています。

[**真理**] 1本の作品を仕上げるのに、一度も会わずに……ってこともあるんでしょうね。最終的には、活字の勝負だから、活字同士の打ち合わせのほうが、冷静に創っていけるってこともありそうですね。

[**岡嶋**] 最近では、まるで会わないで書くことが多くなっています。長年同じ顔を見ていると、やっぱり見飽きてしまいますからね。それと、通信を使えば、結果的に相手の時間を尊重するということにもなるんですよ。

[**真理**] 今、一日のお仕事時間はどれくらいですか？ 清里だと、空気もよくて、散歩やテニスをしたくなってしまいそうですが。

[**岡嶋**] もう、誘惑が多くて大変です。僕はもともと仕事なんてするの嫌いだし、できれば毎日遊んで暮らしたいといつも思っています。でも、そうだなあ、毎日10時間ぐらい仕事をしてしまってます。

[**真理**] 今は、どんな作品にとりかかってらっしゃるのですか？

[**岡嶋**] いま書いているのは、新潮社からせっつかれている書き下ろしの作品と、〝小説推理〟という雑誌の連載小説です。それと細かいものとして、週刊ポストにパリ・ダカール・ラリーの紀行文のようなものを連載しています。

[**真理**] ラリーもお好きなんですか？

[**岡嶋**] いえ、参加した（というか、見に行った）のはこれが初めてなんですよ。初めて、アフリカに行ってきました。

[**真理**] 出版社の人たちとの連絡もネットですか？

[**岡嶋**] たまに使います。電話、ファクスがやはり主流ですが、フロッピーディスクで原稿を送ったり、通信を使って送ったり、仕事のやり方もいろいろ面白くなってきましたね。

[**真理**] 最近は、ネットからデビューする作家も登場して、ネットでの連載小説なども行なわれたりしているのですが、パソコン通信と文学の発展について、先生のお考えを聞かせてください。

[**岡嶋**] やはり、まったく新しい考え方の作品が生まれるとしたら、こういうところからではないでしょうか。いろんな方たちが、さまざまな方法を試みていますが、パソコン通信は、もしかするとひとつの新しい〝文学形式〟を生み出してくれるかもしれません。とても楽しみです。

[**真理**] 今日は本当にありがとうございました。このようなインタビューは、めずらしかったんじゃないかと思いますが、どうでしたか？

[**岡嶋**] たいへん面白い体験をさせてもらいました。どうもありがとう。ええと、ここからの脱出は？

[**真理**] /exitで抜けられます。

[**岡嶋**] では、お先にさよならしたほうが、いいのかな？

[**真理**] はい、どうぞ。さようなら。

【岡嶋】はじめまして。
【真理】さっそくですが、今、どちらからアクセスしていますか？
【岡嶋】私は清里に住んでいます。そこからのアクセスです。
【真理】お会いしたこともない先生にインタビューできてしまうのは、ネトワーカー冥利ですが、チャットは、はじめてですか。
【岡嶋】そうですね。以前少しだけやったことはあるのですが、ニガテです。
【真理】すこしばかりおつきあいください。さて、〝99パーセントの誘拐〟を興奮しながら読ませていただきました。まさに、パソコン通信を使ってのストーリー展開は、どんなところからの発想だったのですか？
【岡嶋】もともと、僕はパソコン・マニアというところがあって、そうだな、10数年来のつきあいでしょうか。それで、こういうものを一度書いてみたいと思っていたのです。

【真理】パソコンを共犯者にして、誘拐をたくらんでしまう、といった奇抜なストーリーですよね。この小説のために、新しく取材された部分もあるのですか？
【岡嶋】しませんでした。いろいろ、悪いことばかり考えていますから、遊びで様々な犯罪手段が（特にパソコンで）出来ないかとは思っていました。
【真理】10数年来っていうと、かなり古いですが、主にどんなことに使ってらしたのでしょうか。アスキーネットにも入ってたことがあるんですよね。
【岡嶋】パソコン通信に利用し始めたのはつい最近のことです。それ以前は、ほとんど遊びだけでした。
【真理】パソコン通信では、何がおもしろかったですか？
【岡嶋】やはり、まるで知らない人と友達になれたり、自分の仕事以外の話が出来ることでしょうか。それと、ほとんどはデーターベースのアクセスに使っています。

⬆さすが、岡嶋先生。チャットにも味があります。こんな風に自分のことばを持ちたい。

ネットワークで連載中の作家の先生たち

新聞や雑誌が連載小説を売りものにしているのだから、ネットだって……と、ニフティ・サーブの〝本と雑誌フォーラム〟では、プロの作家によるミステリー小説やエッセイがただ今、連載中。

アクセスして、ながめるだけのつもりだったのが、話の面白さにどんどん引き込まれてしまい、気がついたら、1時間。こんなことだったら早めにダウンロードしておけばよかった……と、嘆いている人がいるとか、いないとか。とにかく、ネットをのぞくたびに、ストーリーがすすんでいくダイゴミで、活字がちょっと近づいてきたみたい。

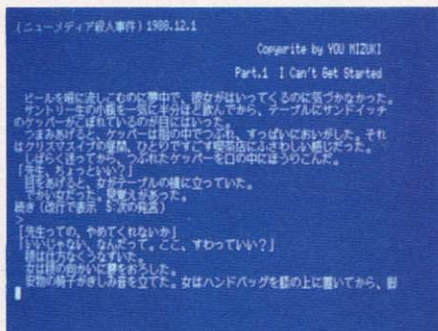
いま、連載されているのは、漫画家のすがやみつるさんの『ぼくのマンガ青春記』というエッセイや、SFミステリー作家の水城雄さんによる『ニューメディア殺人事件』というミステリーなど。それぞれ連載が終わったら本になって出版される予定です。

ネット小説の魅力は、作家の先生あてにファンレターがだせてしまうこと。新聞社や雑誌社経由だと、本当に届いているのかしら、などとトカク心配をしがちですが、ネットの場合はメールで送れるもんね。読んでる人の意見や感想をもとに、エッセイのテーマが移ったりして、限りなくホットな関係が成立するのもネットならでは。

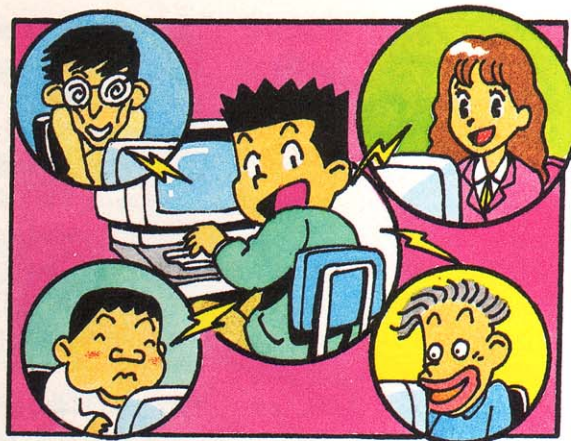
また、水城雄さんは小説にフォーラムの仲間を登場させたりして、エンターテイメントにもテッしてます。自分がいきなりプロの作家の小説の中で、誰かと恋したりするのってヘンにてれちゃうけど、うれしいよね。

⬆やっぱり、いつの時代もニフティは走ってる！

エッチなことしちゃったりなんかもしちゃったりして……うれしかったりもするわけです。

また、プロの先生だけでなく、プロを目指す人たちにも、大きく開かれているのが、ネットの中の文学状況。連載者のひとり、薄井ゆうじさんは、パソ通を始めて3ヵ月目に新人賞を受賞したという、生まれたての作家さん。ネットの中で産声をあげ、スクスク育っていく小説は、これからもふえるでしょう。新しい作品を期待しています。

ネットワーク・ホストプログラム

網元さん２

あの『網元さん』がグンと多機能、スピードアップして、『網元さん２』になったぞ。といっても、わからない人もいると思うけど、網元さん２とは、パソコン通信のネットワークを自分で運営するためのプログラムのこと。MSXでネットワークが作れちゃうのですよ。

モデムカートリッジは必須アイテムなのだ！

さて、いきなり『網元さん２』の紹介をしても、パソコン通信に興味のない人や、これからパソコン通信を始めてみようかな、っていう人には、なんだかわからないと思う。そんなわけで、ちょこっとパソコン通信とは、どーゆーものなのか、パソコン通信のネットワークにじっさいにアクセス(接続)するにはどうしたらいいかを、おさらいしておくことにしよう。

まず、パソコン通信を始めるには、MSX本体のほかにモデムカートリッジというものが必要。これは文字などのパソコンの信号を電話回線に乗せて送ったり、電話回線を通して送られてくる信号をパソコンが理解できる信号に変換するための装置だ。モデムカートリッジの代表的なものとしては、パナソニックのFS-CM1や、ソニーのHBI-1200などがある。

このモデムカートリッジをMSXのスロットにカポッと差し込む。そして電話線をモデムカートリッジに接続。これで準備は完了だ。モデムカートリッジと電話回線はモジュラーケーブルで接続する。キミの家の電話機がモジュラーコンセントになっていれば、すんなりといくんだけど、そーでない場合はちょっと困ってしまうね。

最近、カラフルな電話機や留守番電話などが電器店やデパートなどでも売っているから、知っていると思うけど、それらはすべてモジュラーケーブルというもので接続するようになっている。いうなれば電気製品のプラグとコンセントみたいな関係だね。

で、モジュラーコンセントは電器店などでも売っているんだけど、素人が工事してはいけないことになっている。このさいだから、近くの電話局に工事を依頼しよう。モジュラーコンセントに換えるだけなら3,000円くらいでやってくれるはずだ。

じつは、MSXとモデムカートリッジという組み合わせのほかに左のコラムにあるような、MSX本体とRS-232Cカートリッジ、通信モデム、通信ソフトという組み合わせがある。

見てもらえばわかるとおり、こちらの組み合わせのほうが、お金がかかる。なぜ、わざわざ、こんな組み合わせを考えるかというと、市販の通信モデムの中から好きな機種を選べるという点につきると思う。先ほどのFS-CM1や、HBI-1200などのモデムカートリッジの場合、情報をやり取りするスピードは1200bpsだ。bpsというのはビット・パー・セコンドの略で１秒間に1200ビットの情報をやり取りできるということ。一方、通信モデムのほうは、2400bpsが主流になろうとしているし、今後ますます高速化していくと思われる。情報を伝えるスピードが速ければ速いほど同じ情報量なら通信時間は短くても済むということね。つまり、電話料金の節約にもなるというわけ。

また、RS-232Cカートリッジはパケット無線通信のところでも紹介したように、通信モデムだけでなく、RS-232C規格のパソコン周辺機器を接続するさいにも利用できる便利なものだ。

パソコン通信基本セット

モデムカートリッジの中には通信ソフトが内蔵されているので、MSX本体とモデムカートリッジがあれば、パソコン通信ができるのだ。

品目	型番	メーカー・価格
●MSX本体	FS-CM1	パナソニック (69,800円[税別])
●モデムカートリッジ	FS-A1WX	パナソニック (32,800円[税別])

より高度な組み合わせ

RS-232Cカートリッジを使えば、通信速度の速いモデムを接続することができる。ただし、通信ソフトも絶対に必要になるからね。

品目	型番	メーカー・価格
●MSX本体	HB-F1XDJ	ソニー (69,800円[税別])
●RS-232Cカートリッジ	HBI-232	ソニー (19,800円[税別])
●通信モデム	MD-2400F	オムロン (59,800円[税別])
●通信ソフト	MSX-TERM	アスキー (12,800円[税別])

まずはネットワークへアクセスしてみよう！

パソコン通信に必要な機材がそろったところで、さっそく、ネットワークにアクセスしてみよう。モデムカートリッジの中には通信ソフトが組み込まれているので、すぐにでもアクセスが可能だ。

FS-CM1の場合も、HBI-1200の場合も、電話帳という機能があり、あらかじめネットワークの名前や回線番号、通信手順などを設定しておけば、記憶していて、次からアクセスするときはメニューから選択するだけで、目指すネットワークにアクセスできる。

さて、問題は、どのネットワークにアクセスするかだ。PC-VANやニフティ・サーブ、アスキーネットなどの大手の有料ネットでは、前もって加入手続きが必要で、そのネットのIDを取得しておかなければならない。

というわけで、手始めに、地元の草の根ネットにアクセスしてみることをおすすめする。全国にはアクセスが無料の草の根ネットが、それこそ、星の数ほどもあるのだ。そういう全国の草の根ネットを紹介している本(右のコラム参照)もあるので、その本をたよりに自分の住んでいる近くのネットを探してみるのもいいと思う。

たいていのネットは会員でなくてもアクセスすることのできるゲスト用のID(たとえばGUEST)を用意しているはずだ。はじめはゲストIDでアクセスしてみて、そのネットが気に入ったら、改めて会員登録を申請すればいい。

MSXマガジン編集部が運営している〝お湯ネット〟も、そういう草の根ネットのひとつだ。もちろんゲストIDでもアクセスできる。

お湯ネットの中には、BBSと呼ばれる電子掲示板でお互いの意見を交換したり、特定の人に手紙を送れる電子メール機能、ネットワークを通してリアルタイムの会話を楽しむことができるチャットなどのサービスがある。

自分のMSXがパソコン通信のネットワークを通じて全国、いや世界中のコンピュータと結ばれていることを考えると、なんだか楽しくなる。コンピュータがスタンドアロンの時代は終わったのですよ。

全国163局のネットワークガイド

北は北海道から南は沖縄まで、全国163局のネットワーク所在地、回線番号、運営時間、通信手順などを詳しく解説。大手の有料ネットも含まれているけど、ほとんどがアクセス無料の草の根ネットだ。メニューマップ付きなので、はじめてのネットでも迷うことはないぞ。思う存分、ネットワークを探検して、自分のお気に入りのネットワークを見つけよう。

⬆『全国BBSガイド'88』アスキームック(1,200円[税別])。ネットワーカー必携。

漢字入力には、MSX-WriteⅡ

⬆MSX-WriteⅡのかな漢字変換機能は、パソコン通信をするときにも使える。

パナソニックのモデムカートリッジ、FS-CM1には漢字ROMが内蔵されているので、MSX本体に漢字ROMが内蔵されていなくても、漢字のメッセージを読むことができるけど、漢字の書き込みをするには、MSX-WriteⅡなどが必要。ただし同じくパナソニックのMSX2+、FS-A1WXなら、本体に内蔵されている、かな漢字変換を使って漢字の書き込みもできるぞ。

ネットワークを運営する！

```
Sorry!! This SYSTEM is ShiftJIS ONLY
========================================
新お湯ネット
========================================

★新お湯ネットのシステムは
 『網元さん2』を使用しています。

★ついに24時間運営になりました。
 (メンテナンスは随時行なっています。)

--------- MSXマガジン編集部 ---------

★ただいま会員を募集しています。
 IDを希望する人は
 インフォメーションをご覧ください。

★ゲストIDは GUEST です。

LOGIN =
```

MSXマガジン編集部で運営している〝お湯ネット〟は1回線(つまり、電話線が1本ということ)のネットワークで、誰かがアクセスしていたら、ほかの人は話し中になり、アクセスできない。草の根ネットの場合、大規模にやっているネットを別にすれば、ほとんど1回線のネットだ。それでも、お湯ネットの場合、全国に60名以上の会員がいて、ゲストIDでアクセスしてくるユーザーも多い。

じつは、このお湯ネットのホストコンピュータはMSXなのだ。そして、MSXでネットワークを運営するためのプログラムが『網元さん2』というわけ。だからキミも網元さん2を使えばネットワークを運営することができる。もちろん、ネットの名前や、メニュー、どういう電子掲示板を作るかはキミの自由だ。ネットにアクセスするだけじゃなく、自分でネットを運営してみない？　面白いよ。

お湯ネット

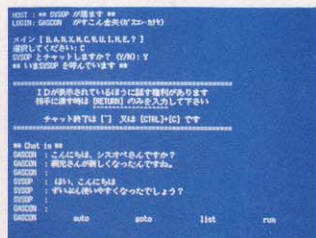
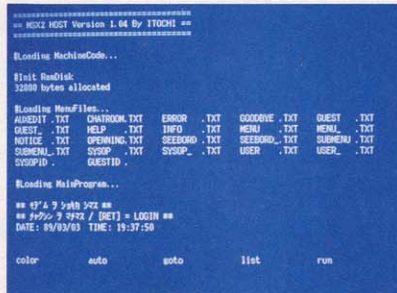
回線番号…………☎03-486-7913
運営時間…………………………24時間

※MSXマガジン情報質問電話は☎03-486-1824です。

どこがどう変わったか!?
網元さん２

2代目を襲名しました ホスト一筋の網元さん

『網元さん２』というのは、MSXをホストマシンにして、ネットワークを運営するためのプログラムだということは分かってもらえたかな。網元さん２というからには、その先代があるわけで、『網元さん』をMSXマガジンで紹介したのは、1988年９月号のこと。網元さんはTAKERUで販売し、全国各地にMSXをホストにした草の根ネットがいくつも誕生した。

網元さん２は、その網元さんの操作環境を踏襲しながらも、大幅にパワーアップしたもの。つまり、網元さんのバージョンアップ版というわけだが、一から作り直しているので、プログラムは、まったく別ものと思ってくれ。

⬆頻繁に読み込むファイルはRAMディスクに転送。

```
最終アクセス: 89/03/03 21:46:21

** 手紙が届いています **

メイン [ B,A,N,X,M,C,W,U,I,H,E,? ]
選択してください: ?

☆メインメニュー
==========================
 [B] 電子掲示板
 [A] オートダウンロード
 [N] 新しい書き込みの検索
 [X] 全ボード検索
 [M] 電子メール
 [C] SYSOP とチャット
 [W] アクセス確認
 [U] ユーザー情報
 [I] お知らせ
 [H] メニュー一覧
 [E] ログアウト
==========================
選択してください:
SYSOP   auto   goto   list   run
```

⬆オートダウンロードや、新しい書き込みの検索などの新機能がいっぱいだ。

```
HOST : ** SYSOP が居ます **
LOGIN: GASCON

メイン [ B,A,N,X,M,C,W,U,I,H,E,? ]
選択してください: C
SYSOP とチャットしますか? (Y/N): Y
** いまSYSOP を呼んでいます **

** Chat in **
GASCON : こんにちは、シスオペさんですか?
GASCON : 網元さんが新しくなったんですね。
GASCON :
SYSOP  : はい、こんにちは
SYSOP  : ずいぶん使いやすくなったでしょう?
SYSOP  :
GASCON :
GASCON   auto   goto   list   run
```

⬆W（アクセス確認）でシスオペがいたら、チャットに応答してくれるかもね。

それでは、網元さん２になって大きく変わったところをいくつか紹介しておこう。

先月号でも、ちらっと紹介したけど、網元さん２になって一番大きく変わったのは、文字の表示スピードが格段に速くなったこと。それに、MSX2で網元さんが起動した場合、文字が画面の下までくると画面を消し、また画面の上から表示する、つまり、画面切り替えだったわけだけど、網元さん２は、ちゃんとスクロールするようになった。しかも、この漢字を表示するスピードがかなり速い。

また、MSX2＋のユーザーのため、この漢字を表示するためのプログラムは、かんたんに切り離せるようになっている。なぜかというと、MSX2＋のユーザーは漢字BASICを使えば漢字を表示することができるからだ。

網元さん２は、表示のスピードアップをはかるため、文字の入出力関係はマシン語で組まれている。さらに、網元さんを起動させると、まず、メニューの中のインフォメーションやヘルプメッセージなどのテキストファイルをRAMディスクに転送する。これは、よく参照するファイルをRAMディスクに入れておきファイルを読み込むさいのスピードアップをはかるというもの。徹底してるでしょ。

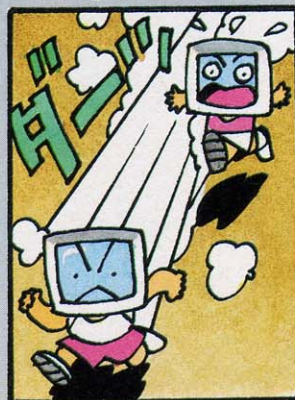
⬆電子掲示板ではスペースキーで次のタイトルを表示。リターンキーで読む。

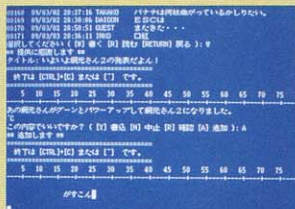
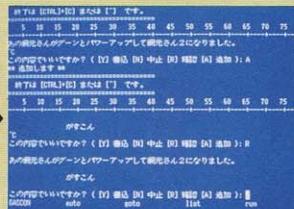
RAMディスクへの転送が終わると着信待ちの状態になり、現在の時間が表示される。このときTIMEというファイルに運営開始時間と終了時間を書いておくと、運営時間外は、アクセスを受け付けない。

会員または、ゲストユーザーがアクセスし、回線がつながると、ネットの名称を表示し、IDの入力、

特徴1 ディスクの使用効率がアップ!

ランダムファイルとシーケンシャルファイルの説明は、ここでは省略する。どちらの形式も一長一短があるのだけれど、ディスクメモリの節約という点では、シーケンシャルのほうに分がある。網元さんのデータはランダムファイルで、網元さん２はシーケンシャル。同じデータなら、６分の１から７分の１くらいの大きさでディスクにセーブできるようになったのだ。

高速画面表示!

入出力関係をマシン語化したり、独自の漢字ドライバで文字を表示するスピードは格段に速くなったぞ。網元さんでは、アップロードのスピードにホストが追い付いていけないこともあったけど、網元さん２は、FS-CM1やHBI-1200の場合、ウエイトをかけなくてもアップロードが可能だ。このことからも、網元さん２がいかに速くなったかわかるでしょ。

便利な追加機能!

⬆書き込みを終了した時点で、書き忘れたことを思い出すのはよくあること。

⬆そんなときは、A(追加)を選択すれば、ご覧のとおり文章を追加できるのだ。

パスワードの入力となる。IDとパスワードが正しければ、ウエルカムメッセージと、前回ログアウトした日付と時間を表示し、アクセスしたユーザーあてに電子メールが届いているかのチェックをしたあと、メニューのコマンド待ち状態になる。

ホスト側では、アクセス中のユーザーのIDを、ファンクションキーの[F1]の場所に表示し、現在、誰がアクセスしているのかが一目でわかるようになっている。

網元さん2になって、追加された機能や特徴は各コラムを読んでほしい。ほんとは、このほかにも、まだ紹介しきれない機能がある。たとえば、シスオペが不在かどうかのアクセス状態の確認や、いくつものゲストユーザーIDを設定できるとか、あらかじめ登録してある特定の会員しか見ることができないボードを作れるとか……。とにかく書ききれないほどある。詳しくは、網元さん2のディスクに各項目ごとに電子掲示板のかたちでマニュアルを入れておくので、網元さんを買ったら、まず、自分のマシンからアクセスして確かめてほしい。

それから、網元さん2になって一番うれしいことは、安心感が高まったことだ。アクセス中の会員がいきなり回線を切っちゃったような場合でも、網元さん2はプログラムが止まってしまうようなことがない。最悪の場合、万が一、システムエラーが起きたとしても、とりあえず回線を切り、着信待ちの状態に復帰することができるようになっている。これって重要なことだよね。

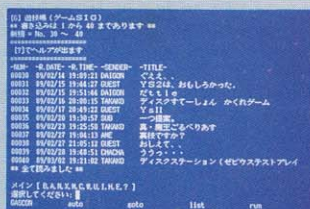
特徴3 網元さんの資産を継承!

初代、網元さんでネットを運営してきたシスオペさんにとって、ネットに蓄えられた書き込みはひとつの財産といってもいいだろう。これまでの会員のIDやパスワード、ボードの書き込みなどは、コンバートプログラムを使うことで、網元さん2のファイル形式に変換して、そのまま残すことができる。しかも、ディスク使用量は、かなり少なくできるのだ。

充実した検索機能

網元さん2で運営しているネットにアクセスすると、前回、自分がログアウトした日付と時間を覚えていて表示してくれる。

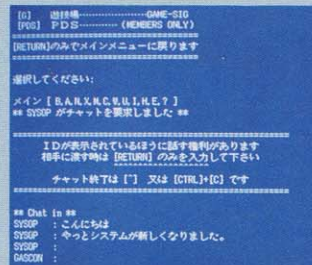
メニューにあるA(オートダウンロード)というのは、前回のログアウト以降に書き込まれたすべてのボードのメッセージを連続的に表示する。つまり、ダウンロードの準備をして、[A]を押せば、新しい書き込みだけをダウンロードできる機能だ。

N(新しい書き込みの検索)は、ボードごとに、〝新しい書き込みは何番から何番まであります〟と表示し、その書き込みタイトルを表示する。ここでリターンキーを押せば、メッセージの内容を読み、[ESC]または、[CTRL]キーと[C]を同時に押せば、その書き込みは読んだものと見なし、次のボードへ移る。

どちらの場合も、新しい書き込みをすべて読み終えると、メインメニューに戻る。

豊富なユーティリティー

ユーティリティーのコンバートプログラムは、初代、網元さんのファイルを網元さん2でも使えるファイルに変換するためのもの。電子掲示板の書き込みは、DATACONV.BAS、電子メールはMAILCONV.BAS、会員のIDとパスワードはPAS-CONV.BASを使い変換する。

また、電子掲示板の削除マークを付けた書き込みは、会員が見られなくなるというのは初代、網元さんと同様だけど、さらに、削除マークを付けた書き込みをディスク上から削除し、その間を詰めるユーティリティーが付属している。これにより、電子掲示板の古い書き込みから順に削除といったことが簡単に行なえるようになったわけだ。これで、書き込みが増えても大丈夫。

シスオペからのチャット要求

アクセスしたユーザーが、[W](アクセス確認)を押したとき、[CAPS]キーのON、OFFでシスオペが不在かどうかを知らせる。また、[かな]キーをONにしておくと、ユーザーがメインメニューに戻ったとき、シスオペ側からのチャット要求ができる。要望の多かった機能なんだよね。

もっと面白くなるぞ 網元さん2の可能性

ネットワークで何か面白いことをやりたい！　せっかくMSXがネットワークで結ばれているんだから、何か面白いことができそうな気がする。

網元さん２になって、１枚のディスクに入る情報量も増えたし、スピードも速くなり、アップロードも問題なく行なえるようになった。かなり、環境はよくなってきたと思う。つまり、PDSなどのコーナーも作れるわけだ。

じつは、網元さん２の作者、伊藤克典くんに頼み込んでメモリを２キロバイトほど、空けてもらっている。これは将来に対する貯金と思ってくれ。たった２キロバイトで何ができるの？　と思うかもしれないけど、２キロバイトあれば、さらに、網元さん２にいろいろな機能を付け足すことができる。

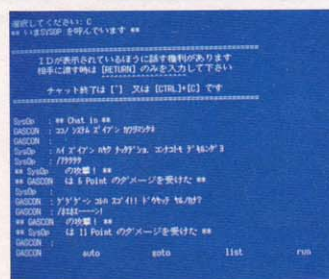
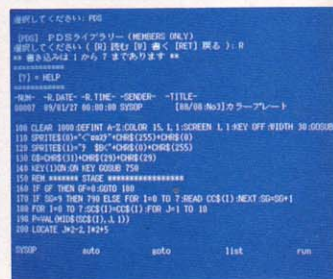
たとえば、アクセスした会員とチャットを利用してトランプや将棋、オセロゲームのようなテーブルゲームを楽しんだり、簡単なアドベンチャーゲーム、経験値をネットにプールしておくことのできるRPGなどはどうだろう。

MSXのメモリ容量の関係でそれらを全部一度に組み込むことは不可能だけど、そのときに応じて、それらの中から、ひとつのプログラムを網元さん２のホストプログラムの中に組み込むことは可能だ。

網元さん２は、そのような拡張を考えて作られているし、伊藤くんの厚意でマシン語プログラムのソースファイル（ディスクに入っているMACという拡張子のファイル）も公開している。キミもこの２キロバイトの使い道を考えてほしいと思うわけだ。

MSXマガジンの運営する、お湯ネットも24時間運営になり、今後、網元さん２をホストにしたネットどうしの横のつながりを密接にしていきたいと思う。これら、網元さん２のアプリケーションソフトは、お湯ネットのPDSで発表していきたいと考えている。

どこまでできるかはわからないけど、ネットを面白くしたいね。

⬆前号でも紹介した日本版HABITATは、ネットワークゲームのひとつの究極の姿だね。

⬆チャットでは、/(スラッシュ）のあとに続く文字をコマンドとして受け渡すのだ。

⬆網元さん２のアプリケーションはPDSとして配布するつもり。期待しててね。

網元さん２の生みの親 KOZAKURA-BBS

```
■■■■■■■　KOZAKURA－BBS　マップ Version 1.05C　■■■■■■■

[B] 電子掲示板 ─・─[0]　システムからのお知らせ　：リードオンリーです
　　　　　　　　　|─[1]　フリートーク　　　　　　：自由に使ってね
　　　　　　　　　|─[2]　*自己紹介　　　　　　　　：プロフィールをどうぞ
　　　　　　　　　|─[3]　ＢＢＳ電話帳　　　　　　：他ＢＢＳの紹介を
　　　　　　　　　|─[4]　網元さん２を考える会　　：当ホスト発売についての会議
　　　　　　　　　|─[5]　ＭＳＸテクニカルボード　：ＭＳＸの技術的な話題
　　　　　　　　　|─[6]　音楽＆ＭＩＤＩ　　　　　：音楽についてどうぞ
　　　　　　　　　|─[9]　操作マニュアル　　　　　：このホストの説明書です
　　　　　　　　　|─[G]　SIG:ゲーマーの館　　　　：ゲーム全般 (Sigop "CK")
　　　　　　　　　・─[PDS]*ＰＤＳ：プログラム　　：テキストＰＤＳです

[A]* 新規書き込みのオートダウンロード　：新規書き込みを一気に読みます

[N]* 新規書き込みの探索　　　　　　　　：新規書き込みを捜します

[X]　全ボードの探索　　　　　　　　　　：全てのボードをまわります

[M]　電子メール　　　　　　　　　　　　：読んだメールは削除してね

[C]　SYSOP とチャット　　　　　　　　　：長電話に注意ね
```

⬆KOZAKURA-BBSのヘルプメッセージ。みなさん、ぜひアクセスしてみてくださいね。

網元さん２の作者は、伊藤克典くん。ネットでのニックネームはITOCHIという。初代、網元さんの作者は、伊藤浩道(イトミチ)くん。同じ伊藤という姓だけど、このふたり、兄弟でも親戚でもない。まったくの偶然というか、なんか因縁めいたものを感じてしまうのはボクだけだろうか。そんなわけで、伊藤克典くんの運営するKOZAKURA-BBSが網元さん２の母体となったのだ。

作者の伊藤克典くん

Mマガのお湯ネット同様、ぼくの運営するKOZAKURA-BBSにもアクセスしてね。

KOZAKURA-BBS

- ●所在地……………………茨城県高萩市
- ●シスオペ……………………伊藤克典
- ●回線番号……………………☎0293-23-4459
- ●通信速度……………………300/1200bps
- ●運営時間……………………20:00〜8:00

全国130店舗

ネットワーク・ホストプログラム

網元さん2はTAKERUで販売中!!

網元さん2

■対応機種……MSX2/MSX2+
■メディア……3.5インチ2DD
■価格……5,200円[税込]

『網元さん2』はMSX2(VRAM128K以上)、MSX2+でパソコン通信ネットワークを運営するためのプログラムです。

網元さん2を使用するためには、3.5インチ2DDディスクドライブとモデムカートリッジ、それと電話回線が必要です。

また、網元さん2は漢字の使用を前提に作られていますので、自分の運営するネットにアクセスして漢字の書き込みをする場合は、MSX-Write Ⅱ などの日本語フロントエンドプロセッサが必要です(本体に日本語フロントエンドプロセッサが組み込まれている機種の場合は不必要)。

網元さん2の操作マニュアルはTAKERUの販売時に添付するものに加え、網元さん2のディスクに電子掲示板のかたちで入っていますので参照してください。

網元さん2を使用する場合は、必ずバックアップディスクを作成してからお使いください(本ソフトを個人的使用の目的以外で、複製、配布することは法律で禁じられています)。

これまで、TAKERUで販売していた『網元さん』は、『網元さん2』の発売と同時に販売を中止させていただきます。

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

網元さん組合受付中!

MSXマガジンでは、ネットワーク・ホストプログラム『網元さん2』を使ったネットどうしの結び付きを深めたいと考えている。たとえば、全国各地の網元さん2をホストにしたネットに共通の〝網元さん組合〟という電子掲示板を作り、そこに書き込まれたメッセージは、1週間に1度くらい　一番近くにある別の網元さんのネットとメッセージ交換をする。

こうして全国の網元さんを結ぶネットワークができれば、全国どこでも、電話料金の負担をあまりかけずに、そのボードを読んだり、書き込んだりができるはずだ。

また、今後、網元さん2のアプリケーションソフトをPDSとして配布する際にも、同様のことができる。

というわけで、網元さん2を購入し、自分でホストを運営しようという人は、はがきに、ネットの名称、シスオペ名、回線番号、運営時間などを書き、右のあて先に送ってほしい。もしくは、直接、お湯ネットの〝網元さん組合〟に書き込んでほしいのだ。

MSXマガジンのお湯ネットを中継ネットとして、みんなで網元さんネットの輪を広げて、何か面白いことをやってみたいと思いません?

Mマガお湯ネット

お湯ネットは、この号の発売される4月8日から専用回線で24時間運営体制になる。そのため、回線番号が変更になったので注意してくれ(情報質問電話の番号はいままでどおり)。

通信手順(プロトコル)は右のとおり。これはどの網元さん2をホストにしたネットも同じ。お湯ネットでは、20メガバイトのハードディスク対応で、みんなの書き込みを待っているぞ。

◆通信手順◆

通信方法……全二重
データ長……8ビット
X制御……あり
ストップビット……1
パリティチェック……なし
S制御……なし
送信時行末……CRのみ
受信時行末……CR+LF

お湯ネットの新しい回線番号
☎03-486-7913

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
網元さん組合係

特別読切 ジョイスティック、パッド、マウス比較!

ゲームやグラフィックツールなどには欠かせない存在であるジョイスティックとパッド、そしてマウス。今月はこれらの外部入力装置について、ユーザーの目で、ちょっと考えてみようと思うのでありまする。

すべては操作性

外部入力装置と呼ばれるこれらの周辺機器。名称や用途は違うにしろ、〝キーボードより正確に、そしてスムーズに情報をコンピュータに伝える〟、という目的は同じである。簡単に表現すると、〝あの弾に当たらないように、あそこに自機をすばやく移動させる〟という感じになるだろうか。

今回はそのなかでも、もっともポピュラーといえるジョイスティックとパッド、そしてマウスを取り上げた。ジョイスティックやパッドはいうまでもなくゲームに、マウスはグラフィックツールをはじめ、最近では選択式のアドベンチャーゲームやパズルゲームに欠かせない存在になりつつある。

このなかで一番変化してきたのは、なんといってもジョイスティックではないか。某社の〝なんたら名人〟なる人がしきりに叫んでいた〝連射〟の採用、4方向、8方向切り替え方式のスティック部、A、Bボタン反転機能など、とどまるところを知らない変貌ぶりだ。これはパッドにもいえる。その点マウスは、前出したような変化はない。必要ないからだ。各社で販売しているマウスの違いといったら、外形と価格くらいであろう。

ではこれから編集部で使用しているもの、機能的に優れているものを比較しながら、研究していこうという趣旨だ。なーんてエラそうに書いているが、あんまりたいしたもんじゃないんですよ。

⬆操作性と熱中度は比例する。これはプレイしている人を見れば一目瞭然だ。

ジョイスティック

さて、今日のジョイスティックの流れは、大きく2つに分けられる。ひとつは従来と外見は変わらず、機能を充実させていくという流れ。そしてもうひとつは、外見を変え、プレイヤーにより臨場感をもたせようという流れだ。前者はすでに確立した感があり、例としてアスキースティックXターボとXE-1PROの2機種を載せた。どちらも優れた機能で、ユーザーフレンドリーな姿勢が見受けられる。買って損はしないだろう。

後者を具体的に説明すると、いわゆる〝体感志向形〟のジョイスティックで、ジョイハンドルはその先駆け的な存在だ。しかし、この分野はまだまだ未完の印象が強い。これからはもっと大規模な仕掛けを駆使した、ゲームセンターでしか味わえなかった興奮が近い将来、キミのMSXで体験することができる。まあ、近い将来っていってもよくわかんないんですけどね、今のところろは。あーあ。

参考までにスコアだよ

カーソルキー	アスキースティックXターボ	XE-1PRO	ジョイハンドル
79,300点	306,500点	340,200点	130,800点

アスキースティックXターボ

⬆これまでのアスキースティックシリーズの廉価版。しっくりくる薄型設計がうれしい。6,800円[税別]でアスキーから。

XE-1PRO

⬆これ以上のジョイスティックはないんじゃないかと思わせる高機能、高性能が光る。電波新聞社から9,500円[税別]。

ジョイハンドル

⬆レーシングゲーム向けに作られた、ジョイスティックの未来を感じるフォルム。19,800円[税別]で松下電器産業から。

参考ゲームさ

⬆『ゴーファーの野望』で、ジョイスティックの使い心地を調べてみた。このスコアーは3回の平均だ。さて結果はいかに。

パッド

パッドが注目を浴びだしたのは、ファミコンが登場してからだ。ジョイスティックよりも安く、またファミコン感覚でゲームができるので、コンスタントな人気がある。MSXユーザーの一部はファミコンユーザーでもあるようだ。

ジョイスティックはシューティングゲームをプレイするのに最適だが、パッドはアクションゲームにその機能を発揮する。シューティングゲームより繊細に、かつしきりに操作しなければならないアクションゲーム関していえば、判断から動作に移るときに生じるタイムラグは、スティックを動かすよりも、指でボタンを押したほうが短いからだ。

ところでパッドはジョイスティックと違って、両手で持ってプレイするので、指が痛くなる。普段なにげなくプレイしているとなんとも思わないが、指(とくに左手の親指)にかかる負担は思ったよりも大きい。よく、長時間ゲームをパッドでプレイしている人を見ると、ときたま「あー!」と言いながら自分の指をマッサージしている姿を見かける。パッドもジョイスティック同様、連射の登場によりかなりプレイしやすくなっている。したがって、購入する際は自分の手にあったパッドを手に入れるために、一度手に取ってみて、自分にしっくりくるものを選ぼう。とはいってもあまり変わりないけどね。

ジョイカードスーパーX

☗3段階の連射機能を持つ、ファミコンチックな印象のジョイハッドの草分け的存在。ハドソンから3,900円[税別]。

パワーパッド

☗連射の調節は無段階。全体的に丸みをおびたデザインと、独特のカラーが好評。松下電器産業から2,500円[税別]。

参考ゲームよ

☗パッド用ゲームは『サイコワールド』。ちょっと条件をつけてフレイしてみた。参考にマウスでも遊んでみたりして。

参考までにスコアだよ

カーソルキー	ジョイカードスーパーX	パワーパッド	マウス
42,800点	63,400点	61,700点	2,700点

マウス

以前はグラフィックをする人のための周辺機器というイメージがあったものの、最近はようやく普及率も上がり、ジョイスティックやパッドを買うのと同じような感覚にまでなってきたマウス。ここんとこ対応ソフトも少しずつだが増えてきている。片手で操作できるお手軽さがウケているのだろう。

マウスの機能は、もう完全に確立されているといっていいだろう。あとは〝いかに手にシックリくるデザインにするか〟と、〝内部のボールと接触面との相性の追究〟であろう。これらについては各メーカーも頭を痛めているようで、それぞれボールも、そして外見も違う。そこいらへんを考えていただきたいと思うのです。

参考ゲームだ

☗マウス用のゲームとして、『ゼビウス』のミッションリコーンをフレイしてみた。接触面など、条件は同じにしたのだ。

参考までにスコアだよ

カーソルキー	エレコム エッグ	FS-JM1	MS-10Z
25,430点	69,430点	57,210点	80,290点

エレコム エッグ

☗低価格にもかかわらず、操作性がよいため、編集部内ではこれを使っている人が多い。エレコムから5,500円[税別]。

FS-JM1

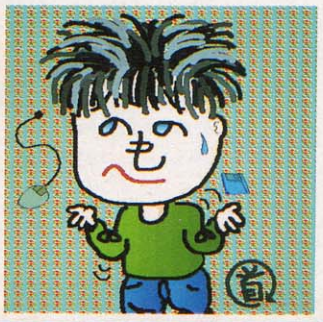
☗オーソドックスな形だけに、なかなか使い心地がよい。ちょっと小さい気がする。松下電器産業から7,800円[税別]。

MS-10Z

☗ガクガクした外形だが、なぜか手にしっくりくるマウスの代表格。日本エレクトロニクスから7,800円[税別]で新発売。

総評

最初この企画は、最近発売された周辺機器を紹介し、どれがいいとか悪いとか、批評しようというものでしたが、思っていたよりも機種が少なかったためこのような研究報告っぽいノリの記事になってしまいました。

というわけで今回は外部入力装置という周辺機器をテーマに考えてみました。きっと近い将来、もっと楽にコンピュータに情報を伝達できるような装置が生まれるのではないか、と期待しつつ、今月はこれにて失礼します。

動物病院の事情を探る

獣医さんもMSX！

これを読んでいるあなたの隣に、犬とか猫とか猿とかがちょこんとすわってたり、ぐーぐー寝てたりしませんか？　そんなペットたちがいつもお世話になっている動物病院を訪ねてみたのだ。

⬆今回犠牲になった彼女は名前を〝まお〟といって、純日本猫です。

今や一家に１匹、何かしらの動物を飼っているといってもいいのでは。私の場合も、生まれたときからずっと動物と接して生活してきました。それは、犬だったり猫だったり、猿やイモリだったり。今は、２年前に拾った猫が１匹。毎日、飼い主がいない間ひとりぼっちで留守番しています。えらい、えらい。でも、誰もいない部屋でいったい何をしているんだろうって考えると、おかしいですね。

ところで、動物を飼っていて一番困るのが、けがや病気。うちの猫はとてもじょうぶで大きな病気はしたことないけど、それというのも年に１度の予防注射のおかげ。で、その予防注射の日がいよいよやってきたということもあり、いつもお世話になっている渋谷区宇田川町の渋谷犬猫病院へ行ってきたわけです。しかしそこはそれ、何の理由もなく取材に行こうと思ったわけではない。じつはこの病院ではMSXを使って患者（？）の住所登録や、資料の管理などをしているのだ。

たすけて くれーっ

昭和31年からこの場所で開業しているという院長の二橋勲先生と、息子さんでもある二橋伊作先生のお２人がいろいろなお話を聞かせてくれました。まずは、MSXを使うようになったいきさつから。

「２年ぐらい前にワープロを買おうということになり、買いに行ったんですが、そのときたまたま見つけたのが、ワープロパソコンのFS-4700だったんです。ほかのワープロと違って、コンピュータの機能を備えているし、何よりも決めてになったのは、家庭用テレビをモニターとして使用できるということですね」

⬆院長先生の息子さんの二橋伊作先生は、31歳。５年前からお父様と一緒に診察を始めるようになりました。

それでは、実際どのようにして使っているのかは次ページで紹介するとして、このへんで動物のお話をしていただきましょう。なにしろ院長先生は30年以上も獣医をなさっているわけで、診察した動物の数はざっと10万頭。犬や猫はもちろんのこと、うさぎやにわとり、小さなものでは金魚まで、ということですから驚いちゃいますね。どんな病気が多いのですか？

「猫の場合は〝猫ウイルス性鼻気管炎〟という、いわゆる猫の鼻かぜ。犬の場合は年に１度予防注射をうけさせるのが義務になっているから、そのための来院が多いですね。あとは、避妊の手術かな」

そうそう、うちの猫もこの病院で避妊の手術をしていただいたのでした。ところで、うちの猫のようにマンション暮らしをしている猫にとって、とても危険なのがベランダ。何度も下に落ちそうになり、そのたびにひやっとさせられるのです。外にいる動物には交通事故という危険があるけれど、部屋の中だけで生活している動物にもそれなりの危険が伴なうみたい。

「何年か前に９階のベランダから落ちた猫がいて、そのときはちょうど水の入ったポリバケツの上に落ち、足の骨折だけで済んだ。何ヵ月かして、また同じ猫が今度は11階から落ち、幌つきトラックの上に乗っかったためにまたもや骨折だけで済んだ」という運のいい猫のお話をしてくれましたが、そういう場合ばっかりとは限りませんからねー。それでは先生、動物を飼ううえで心がけることは？

「やはり、愛情をもって育てるということ。人間の都合で捨てたりするのは、絶対にやめてください」

はい、私もそう思います。

⬆とっても優しい二橋勲先生は、今62歳。30年以上ものあいだ、いろいろな動物に接してこられたわけです。

⬆小学校のうさぎの足のけがを治療したらお礼の手紙が。ほほえましいですね。先生もうれしそうでした。

1年に1回の予防注射

犬の場合は狂犬病予防法というのがあるけど、猫はとくに決まりがないので病気の予防に無関心になりがち。飼い主がしっかり管理してあげましょう。３つの伝染病を防ぐというこの予防注射、月日がたつと免疫が減るので、１年に１回接種することになっています。

⬆いててててーっ。とは言わなかったけど、かなり迷惑そうな顔してました。

MSXで住所登録

⬆これが松下のFS-4700。ディスクドライブ内蔵。

実際どのようにしてMSXを活用しているのか、聞いてみました。

「基本的にワープロとして使っていて、住所登録が中心です。たとえば、定期的に行なう予防接種などの時期がきたときにはがきで通知したり、動物の種類や接種した日などを登録しておいたりとか。あと、獣医師会の総会関係資料などを記録したりね」

今のところ犬は200、猫は160ぐらいのデータが入っているそうだが、渋谷という土地柄、人の移動が多いのでしばらく来ない場合は引っ越したとみてデータを消してしまいます。

⬆このディスクの中に動物がいっぱい！

⬆伊作先生は、Mマガの読者でもあった。

宿泊施設完備!

渋谷犬猫病院は治療だけでなく、家を空けなければならない場合などにペットを預かってくれます。そのため、先生たちはほとんど外に出ることもできないそうです。この日も、飼い主が留守でここに預けられている犬や猫たちが、何匹かいました。もちろん飼い主のもとで暮らすのが一番だけど、ここに預けられた動物は、幸せだなーと思いました。

ねえ、かわいーでしょー。名前は忘れてしまいましたが、ちゃんとこっちを向いてポーズをとってくれたのです。

比較的に猫が多いこの病院で、肩身がせまそうにおとなしくしていたワンちゃん。大きく載せてあげるからねっ。

クロちゃんというこの猫はその名の通りまっ黒で、かろうじて目だけがどこにあるのかわかるでしょ。

なんとこの猫、デブ猫自慢で猫の専門誌に載ったのだ。

えーと、これは宿泊者ではなくて、うちの猫です。どーもすみません。

お世話になりましたにゃん

とってもお世話になりました渋谷犬猫病院の住所と電話番号は、下記の通りです。近所の方は、ぜひ行ってみてください。親切で腕のいい先生方が、迎えてくださいます。

〒150 東京都渋谷区宇田川町41-30
☎03-461-3950

マイ・オートメーションツール

センサーを使って遊ぼう!!

いま、チマタにはセンサーを利用したものがたくさん出回っている。街灯の自動点滅から、オモチャまで利用範囲が広い。じゃ、MSXでも使ってみましょ!

⬅ウワサのフラワーロックなのだ。音楽に合わせて踊る姿がカワイイ。

鉄道模型をコントロール

くねくね、フニャフニャと音楽に合わせて踊るフラワーロック。これがいま、スゴイ人気になっている。たしかに、動きのミョーな感じがとってもカワイイし、ずーっと見ていても飽きない。

これは、本体の中にマイクが内蔵されていて、音に反応する仕組みになっている。激しい音楽にはそれに合わせて、体がブッ壊れてどこかへ飛んでいってしまいそうなぐらい踊っているし、かすかな音には、恥ずかしそうに体をくねらせているんだ。ハハハ。

このように、音や光、温度、湿度のセンサーを内蔵したオモチャがたくさん出ている。まわりの環境の変化に応じて、まるで生き物のように反応するところがウケているんだろうね。

以前、ソニーから『センサーキッド』が出て、MSXマガジンでもアイデアを募集したことがあったけど('88年10月号)、たくさんの応募作があり、斬新なアイデアが寄せられた。たしか特賞には、ネコの環境映像(?)、〝センサーキャット〟が選ばれた。これは、まわりの音や温度に反応して、ネコの表情が変わったり、鳴いたりするもので、なかなかの力作だった。このように少しのアイデアとくふうで、おもしろいものができるのだ。

というわけで、現在、センサーは比較的手に入れやすく、しかも安い。これを使ってMSXと組み合わせて、何かおもしろいシステムが作れそうな気がしてこない?

その手助けをしてくれる便利なものを、MSXマガジン編集部は見つけたのだ。その名は、(株)トータルシステム研究所の『マイ・オートメーションツール』。各種センサーとプログラムで、いろんな制御が出来るようになっている。

さっそく、開発者の中沢さんのところへ取材に行ってきた。

——マイ・オートメーションツールを作るきっかけは何ですか?

中沢　ずーっと、思っていたことなんですけど、コンピュータをロボットなどを動かすための、いわゆる〝制御〟に使いたかったんですよ。いまのコンピュータ、とくにパソコンは、その部分では利用されていませんからね。

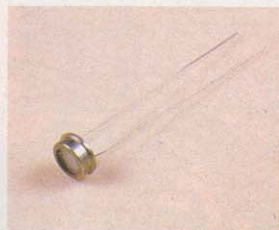
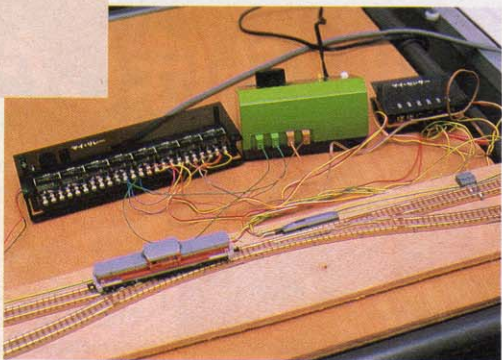
——そういえばパソコンは、大部分がゲームやビジネス用に使われていますからね。

中沢　それはようするに、昔の大型コンピュータでやっていたものが、パソコンにまで降りてきたということです。だけど、機械やロボットをコントロールするのに、あまりパソコンは使われてません。

——パソコンで違う使い道を考えようということですね。

中沢　そうです。これまで試しに作ってみたのは、鉄道模型を制御するものです。これは、レールのある部分に光センサーを埋め込んでおいて、列車がどこにいるかをパソコン側に知らせてやり、プログラムで列車を移動させるというものです。ホントに簡単な工作とプログラムで出来るんです。ハンダづけは必要ないし、50行程度のBASICのプログラムでそれだけのコントロールが可能なので、誰にでも作れるんじゃないかと思います。

パソコン制御の鉄道模型

⬅⬇光センサーを利用して、鉄道模型の制御をしている。簡単な工作とプログラムで可能なのだ。

➡線路の4ヵ所にセンサーを埋めている。光を遮ることで、模型の位置がわかる。

ネズミの学習効果!?

このマイ・オートメーションツールは、MSXのプリンタ端子やジョイスティックポートを使ってコントロールするもので、普通のパソコンの入出力を用いているのだ。特別なもの(インターフェイス)は必要ない。

――ところで、どういう場所での使い道が考えられます？

中沢　たとえば、ショーウインドーの、動くディスプレイなどで使えるんじゃないですか。どこかに光センサーをつけておいて、その前を人がとおって光を遮ったら、照明が変わったり、モーターの電源を入れてディスプレイが動く、というふうにしておけば、おもしろいでしょうね。

――光センサーでいえば、いま流行のミニ四駆のラップタイムを測定するのにも使えそうですね。

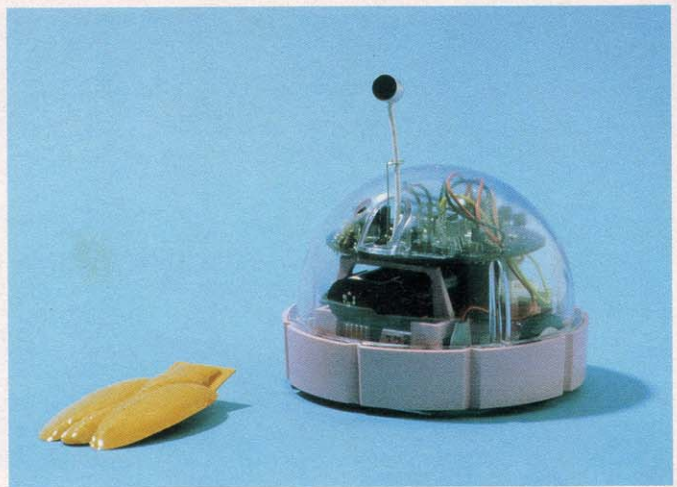
中沢　そう、内側を黒くした紙の筒を光センサーにつけておけば、指向性というか、センサーの前を何かが横切ったかどうかを測定する範囲を狭めてやれますからね。そういうものをミニ四駆のコースにつければいいわけです。

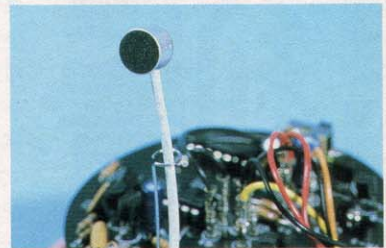
あと、じっさいに使われているんですけど、迷路を作ってその中にネズミを入れておきます。チェックポイントに光センサーをつけて、ネズミが道に迷ってウロウロしていく過程で、何度同じところを通ったかのカウンターに利用しているようです。これで、ネズミの学習効果をテストすることになります。

――光以外のセンサーは、どういうふうに使えるんでしょう。

中沢　結露センサーは、使い道がありそうですね。うまくプログラミングとセンサーの調整をすれば、MSXの画面に天気予報、たとえば、〝そろそろ雨が降ってきましたよー注意報〟みたいなのを表示するとオモシロイかも。あとは、お風呂の水が一定量に達すると、MSXがブザーを鳴らすことも出来ますね。これで、水があふれる心配なし！です。

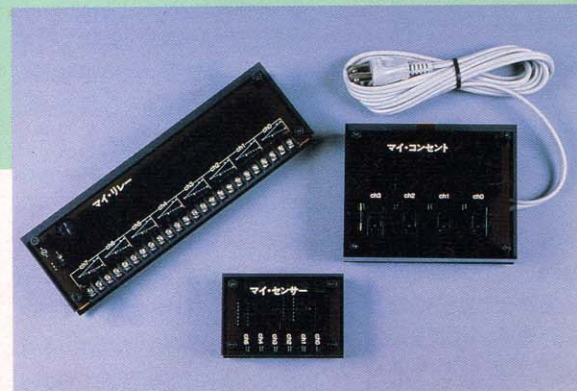
――MSXによる家庭のオートメーション化(ちょっと大げさ)っていうことでしょうか、ねえ。

⬆結露センサー。水分を感知して、抵抗値が変化する。お風呂ブザーに使えそう。

音で移動するムービット

⬆➡この部分で音をキャッチしている。音がするたびごとに方向を変化させながら、移動していくのだ。映画『スター・ウォーズ』のR2-D2みたいで、とってもカワイイね、フムフム。

中沢　まあ、とにかく一番の目標は、パソコンで何かを動かすということです。ただ単に、電源のオン、オフだけでもパソコンにやらせるようにすれば、そこから発展していって、いろんなアイデアが生まれてくると思いますよ。

というところで、お話は終わった。これだけ身近になっているパソコンで、ゲームやビジネス用だけではなくて、まわりの機械をコントロールするのに使うというのは、応用範囲が広いという意味でも、おもしろそーだなーと感じたのだった。

それじゃ、さっそく結露センサーを使って、〝ウソ発見機By MSX〟でも作ってみようかな。これだったら簡単そうだもんなー。ねえねえ、誰か実験台になってよー。

MSXにセンサーをつけてコントロールマシンにする!

⬆問い合わせ先　㈱トータルシステム研究所。☎03・318・3814

このツールを作った中沢さんは、本職はソフトウエアの開発をやっているそうだ。なんでも、仕事の合間に、趣味でロボットをコントロールしてみたいなと思っているうちに、これができたということらしい。

「ボクはハード関係のことはほとんどわからないんですよ。でも、このような鉄道模型なんかでも、ホントに基礎的な知識さえあれば、簡単に作れますよ」とのこと。このツールを使いこなそうと思ったら、誰もが知っている、すごく有名なオームの法則、

E (V)＝I (A)×R(Ω)

ぐらいが、わかっていればいいらしい。そういえば、昔そんなことを勉強した記憶があるなあ。もう、忘れたけど。

ところで、マイ・オートメーションツールの構成だけど、『マイ・リレー』、『マイ・センサー』、『マイ・コンセント』の3つがある。マイ・リレーは、プリンタ端子からの信号で8個のリレーをオン、オフすることが可能なんだ。これは、

```
A=&B01000010
OUT &H91,A
```

というようにしてやればいい。

また、マイ・コンセントはマイ・リレーと同じようにして、4つの100V電源のオン、オフができる。マイ・センサーは、パソコン側にセンサーの状態を知らせてやるもので、8個のセンサーが接続できる。

⬅中沢さん。本職はソフトの開発をしているそうだ。

CAI Community Plaza

重度障害児へのMSX利用の可能性

■ドリームブロックをレポート　■酒井邦秀

今回の取材は驚きの連続だった。MSXにこんな使い方があったのか。そしてなにより、コンピュータをこんなふうに使う人たちがいたのかって。滋賀大学の先生たちと、障害児向けのソフトウエアを開発する森田さん。そんな彼らのレポートだ。

キーボードだけが入力装置じゃない

たとえば水で濡らしたタオルで、MSXを操作するなんて考えられるかい。それから鉢植えの花や、針金や、カスタネットを、コンピュータの入力装置にしてみた人がいるなんて信じられるかい。

なんでそんなことを考えだしたのだろうね。できるかどうか、ただやってみたのだろうか。それとも、どうしてもいろいろな入力方法が必要だったのかな。鉢植えの花とMSXで世界がどれほど広がるかを教えてくれた、〝日紅シンキング株式会社〟の森田隆尚さんに説明してもらおう。

重度障害児のためにソフトウエアを開発

森田さんの会社は、MSXを使って障害児のためのソフトウエアや入力装置を作っている。今紹介した変わった工夫も、体が自由にならない人たちが、それぞれに残された自由になる部分を使ってコンピュータに命令を送るための仲立ち、つまりハードウエアのインターフェイスなんだね。

自由になる部分とひと口にいっても、障害がどこにどんなふうに出ているかによって、ずいぶん違うらしい。そして自由になる部分がどこかによって、入力装置もまったく違ってくるわけだね。

たとえば体全体が動かなくて、ただ頭をこっくりすることしかできない人がいるとしよう。そうするとその人が寝ている枕の上に、さっきのカスタネット型のスイッチをつける。頭を少し起こしておいてまた枕にのせると、カスタネットの2枚の板が合わさってスイッチが入る仕組みだ。普通のキーボードでいえば、リターンキーを押したのと同じこと。ジョイスティックならトリガにあたるね。

実際にはこんなに簡単じゃない。今の例だってそのまま使ったのでは、スイッチを押すまでの間ずっと首を上げていなくてはならなくて大変。たとえば頭は枕にのせたままで、首を起こしたときにカスタネットに触れてスイッチが入るようにする、といった工夫が必要になるだろうね。

じゃあ濡れタオルはどう使うのか。これは人体の誘導電流というものを使う〝装置〟なのだそうだ。タオルをコンピュータにつないでおいて、体の一部がタオルにさわるとスイッチが入ったことになるわけなんだ。

これを使うのはアテトーゼという障害を持った人。アテトーゼのある人は、体が自分の意思に関わりなく動いてしまう。小さなカスタネット型のスイッチを操作するというような細かい動作はできないわけだ。そこで面積の広いタオルを机の上に置いて、その巨大なスイッチ(＝濡れタオル)のどこに触れても、コンピュータに命令が行くようにしてあるというわけなんだ。

滋賀大学の先生方がバックアップ

同じ原理で(人体の誘導電流を利用して)、鉢植えの花や猫もリターンキーの代わりになる。でも、リターンキーを押すだけでMSXが操作できるのだろうか。

森田さんの課題のひとつは、体の中で自由になる部分がどこであろうと、それを使ってコンピュータに命令を送れるように工夫すること。そして、もうひとつの大仕事は、スイッチがひとつしか押せなくても操作できるソフトウエアの開発だった。これはソフトウエアのインターフェイスを開発するということだね。

ここで登場するのが、滋賀大学教育学部の藤本文朗教授(ベトちゃん、ドクちゃんの発達を願う会代表でもある)と、近藤文良、窪島務の両助教授。ひょんなことから近藤助教授と知り合いになった森田さんが、ソフトウエアを作る上での相談を持ちかけたところ、親身になって協力してくれたそうだ。また〝障害児のパソコン利用に関する研究――図形表現の獲得と評価システムの開発〟というテーマで、滋賀大学で研究も進められることとなった。

森田さんの夢をこめたドリームブロック

滋賀大学で見せていただいたソフトウエアは〝ドリームブロック〟、〝ドリームメーカー〟、〝ドリームアート〟、〝ドリームゲーム〟という名称。どれも障害児の夢を実現したいという、森田さんや先生たちの夢が感じられるね。

なかでも一番の基本はドリームブロック。いってみればお絵描きソフトだ。もちろん障害を持った人が使いやすいように、さまざまな工夫がぎっしりつまっているよ。詳しくはコラムを読んでほしいのだけど、画面右端に三角や四角や花や犬といった部品(ブロック)が

☗近藤先生の研究室で取材をお願いしました。こちら向きの人物が近藤先生です。

あって、その中から好きなものをアイコンで選び画面に配置して絵を作っていく。どれを選ぶか、どの大きさにするか、どこに配置するかを決めるには、はじめにでてきたいろいろな入力装置（森田式ワンタッチスイッチとでも呼んでしまおうか）が活躍するのだね。

アイコンが移動する速さは調節できるようになっているから、体の自由度に合わせて速すぎず遅すぎないタイミングを選べる。こうした細かな気遣いが、このソフトウエアの最大の特徴なんだ。それに障害の程度や知的年齢に合わせて、３つのレベルを選べるようになっている。一番簡単なレベルでは図形の大きさもひとつに決められていて、ごくやさしい操作で絵が描ける。そして一番上のレベルではワードプロセッサの機能もあって、文字を選んでいくと文章も書けてしまうんだ。

⬆滋賀大学の窪島助教授。森田さんの良き理解者のひとりであり、ご自身でも養護学校と関わりをもって障害児に接する。
➡ドリームブロックをオペレートしてくださる森田さん。もともとは某社のシステムエンジニアだったのが、障害児と接する機会を持ち、今の仕事についたとか。

ボクらもまた障害児かもしれない

もちろんMSXにはもっと複雑で高度なことができるソフトウエアがいくらでもある。森田さんの簡単なインターフェイスとお絵描きソフトでいったい何ができるのだ、と思う人もいるかもしれない。これは障害児に対してとても冷たい質問のようだけど、実は大変根本的な大切な質問だと思う。でも、この質問に答えるのはむずかしい。いままでボクたちは障害児のことを、外国よりも遠い存在のように思ってきたからね。

むずかしいところを思い切っていってみるとすれば、だれでもなにかしらある程度の障害を持っているだろうってことかな。ボクなら、まずひどい近眼で、首の骨を痛めていて、それにちょうど今はキーボードのたたきすぎで右ひじが痛い。あまりひどく痛むときは左手の指２、３本でぽつぽつとキーボードをたたく有様で、明日にも森田式ワンタッチスイッチのお世話になるかもしれない。それにもうすぐ老眼だね。耳もヘッドホンの使いすぎでおかしくなりかけてるし……。

人間みな障害児というスローガンを逆から証明してみようか。そもそも障害児教育の目的というのは何なのだろう。森田さんを学問の世界から支えてきた滋賀大学教育学部の近藤先生や窪島先生は、この質問に〝一人一人の持っている能力を最大限に発揮させること〟という意味のことを答えてくれた。これは〝健常者〟教育の目的と同じなのではないだろうか。

それともうひとつ、障害児教育のむずかしさは、〝障害の出かたが一人一人みな違う〟ことだそうだけれど、健常者教育だって〝一人一人みな違う〟わけだよね。けれども障害児の場合と違って〝違い〟が見えにくいから、何十人もひとつの教室に詰め込まれて一斉教育を受けなければならない（受けることが可能になっている）。森田さんや近藤先生や窪島先生が一生懸命考えていてくれる限り、本当にハンディキャップを負っているのはどちらかわからなくなってきそうだ。障害児教育に健常者教育のあるべき姿を見る、なんていうこともできるのではないかな。

試行錯誤で続けられるこれからの教育

森田さんは、障害児教育へのコンピュータの利用はまだまだ試行錯誤の段階だといっていた。〝作ってみた、使ってみた、効果がありそうだ、という段階〟なのだそうだ。これからも近藤先生の学問的支援と、藤本先生や窪島先生たちの障害児教育の現場の支援を生かしながら、障害児教育へのコンピュータ利用は、長い試行錯誤の道が続くのだろうと思う。何しろそのためには、日本人全員の障害児に対する考え方を、根本から変えさせなければならないのだから。

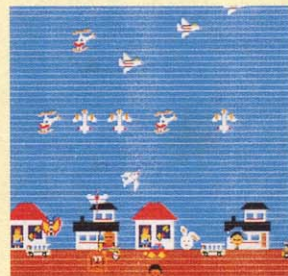
今回の取材では果たせなかったけれど、近いうちに、障害を持った人たちが実際に森田さんの入力装置とソフトウエアを使っているところを、見せてもらおうと思っているよ。何といっても、森田さんや、その協力者の滋賀大学の先生たちの情熱の源は、障害児たちなのだからね。

ドリームブロックとは？

森田さんと滋賀大学の先生たちが共同で開発したドリームブロックは、重度障害児のために作られたソフトウエア。なぜMSXを選んだかの質問に「MSXパソコンなら比較的安価で購入できますから、金銭的な負担をあまりかけることなく、障害児が家庭で使うことができる」との答えが返ってきた。養護学校にいくら優れたコンピュータが置いてあっても、それを利用できるのは学校にいる間だけ。MSXなら自宅でも使うことができるというわけだね。

ドリームブロックの価格は40,000円［税別］。森田式スイッチの価格は、20,000円から40,000円［税別］とのこと。問い合わせ先は以下のとおり。

〒573 東大阪市西堤本通東1-1-1
大発ビル507
日紅シンキング株式会社
☎06-789-2661または、
☎07746-3-1924（森田氏自宅）

⬆これは音声入力のためのスイッチ。

⬆実際に障害児が描いたグラフィック。

■MSX BUSINESS REPORT■

プリントショップⅡ

画面に表示されるメニューにしたがって絵を選び、メッセージを入力していくことで、手軽にオリジナルの印刷物が作成できる『プリントショップⅡ』。この実用ツールの出来のほどを、どーんとレポートする。

■ソニー
MSX2
12,800円[税別]
(2DD)

↑写真1
プリントショップⅡで作成したサンプルが勢ぞろい。どれも市販品に負けないぞ。

←写真2
男の子(?)がヨイショとばかりに看板を塗ってる、オープニング画面なのだ。

その他大勢と差をつけちゃおう

思いをこめた手紙を、あの人に。そんなときはやはり封筒や便箋に凝りたいもの。会社の事務用の封筒に入れたり、ノートやレポート用紙の切れ端にエンピツで書きつける、なんていうのはサイテーだ。

本当はオリジナルな封筒や便箋で、というのが最高なのだけど、なかなかそうはいかない。でも、なんとか〝その他大勢〟と差をつけたいよね。そんな悩みを持つキミにピッタリのソフトが、『プリントショップⅡ』。自分でデザインを指定して、簡単に個性的な便箋や封筒などが作れる、とっても楽しいソフトなのだ。

たまにはおシャレな、自分だけの手紙は、いかがかな?

はがきに封筒なんでもござれ

プリントショップⅡは、自分で自由にデザインしたり、文字を指定してオリジナルな印刷物を作るための便利なソフト。グリーティングカード、はがき、ポスター、レターヘッド、封筒、横断幕、そしてカセットインデックスの7種類をサポートしているよ。

グリーティングカードは、〝お誕生日おめでとう〟、〝ご結婚おめでとう〟なんてメッセージを伝えるためのもの。ちょっとあらたまったお祝いなどに、封筒に入れて贈るのが気がきいているね。そのための封筒も、プリントショップⅡでデザインできるんだ。

レターヘッドは、簡単にいえば便箋。でも、ただケイ線が入っているだけでなく、自分の名前やマークなどを入れて、カッコよくデザインしよう。

横断幕は、長〜くつながったロール紙に、とっても大きな文字を印刷するもの。運動会や学園祭などで威力を発揮しそうだね。

そしてはがき、ポスター、カセットインデックスカードなどは……説明しなくてもわかるよね。

〝どうもボクはデザインが苦手で〟という人も心配ないぞ。プリントショップⅡのメニューからやりたい仕事を選んでいくだけで、画面にさまざまな選択肢が表示される。その中から自分が気に入ったものを選んで、印刷したい文字を入力してやるだけで、とってもセンスのいいはがきやレターヘッドができあがるんだ。どう、とっても簡単そうでしょ。

カラープリンタと一緒に使ってね

プリントショップⅡで、実際にどんなものが作れるかは、写真1を見てね。これはソニーから同時発売されたサーマルカラー漢字プリンタ『HBP-F1C』(価格49,800円・[税別])と組み合わせて作成したもの。赤、青、黄、そして黒の4色のリボンを使って、合計で7色の印刷が可能なのだ。

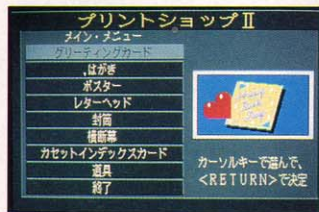
また、プリントショップⅡには、あらかじめイラストが126、レイアウトパターンが21、書体が英文で12、日本語ではさらに2書体使え、文字の表現形式もソリッド、白抜き、3D、4倍角、斜体、影付、斜体影付とても豊富だ。

実際にはこれらを組み合わせて使うわけだから、その表現力は無限といってもいいくらいだね。

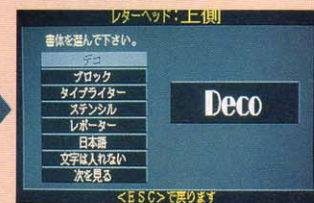
レターヘッドを作ってみると

それでは、どんな手順で作業を進めていくのか。実際にレターヘッドをデザインしながら、見ていくことにしよう。

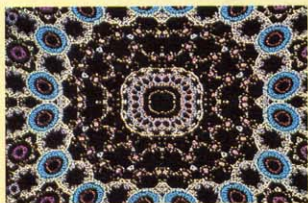
プリントショップⅡのシステムディスクをスタートすると、写真2の画面が登場する。そして、そのままの状態でしばらく待っていると、写真3のメインメニューが現われるぞ。

前にも書いたように、このソフトの基本的な操作はメニュー選択方式。それも、ただ文字で表示された項目を選ぶだけでなく、画面

↑写真3 これがメインメニュー。さあ、何をデザインしようか。

レターヘッドができるまでを大解剖してしまうのだ!

↑写真4 カーソルを動かすと、それにつれて絵も変わるのだ。

↑写真5 文字フォントも豊富に用意され、迷ってしまうね。

ちょっと凝ってみたいなら……

プリントショップⅡに内蔵された絵やケイ線を組み合わせるだけでも、立派な印刷物ができるわけだけど、どーせならもっと凝ってみたいよね。下の写真のようなスクリーンマジックでできた模様を地紋に使ったり、グラフィックエディタで絵を描いたり。キミはどう使いこなす？

↑写真8　ちょっと凝った機能が、"道具"の中に詰まっている。

↑写真9　こんな模様に文字を重ね合わせることもできるのだ。

↑写真10　内蔵された絵を、修正して使ってみるのもいいかもね。

の右側にそれぞれの項目のイメージカットが表示されるという具合なのだ。操作もカーソルキーとリターンキーだけでほとんどできるので、キーボードアレルギーの人でも安心して使えるわけだね。

メインメニューでレターヘッドの項目を選ぶと、すでに作ったデータを読み込むのか、自分でデザインするのかを聞いてくる。ここでは"自分でデザインする"ことにしてみよう。

次にレターヘッドに入れる絵をどうするかを決める。これは写真4のように画面に絵を表示させながら選ぶこともできるし、マニュアルを参考にして、それぞれの絵に割り当てられた数字で選ぶことも可能だ。もちろん絵を入れないで、文字やケイ線だけでデザインすることもできるからね。

どの絵を使うかが決まったら、次に配置を左端・右端・両端・ひとつおき・全面、の中から選ぼう。さらに、メッセージを書くための書体を、写真5のメニューから選択。特に英文の書体は、近代的な雰囲気のものからオーソドックスなものまで、いろいろあるぞ。もちろん、日本語(当然のことながら漢字)も使えるのだ。

メッセージの入力はキーボードから。1行ごとに表示色を変えたり、右寄せ、左寄せ、センタリングなども自由自在。4倍角の文字を使ったり、白抜き、3Dなどといった文字装飾も可能なのだ。また、日本語の入力は熟語変換をサポート。MSX-JE(MSX標準日本語処理機能)が本体に内蔵されていれば、連文節変換も使える。写真6のように、画面下部にファンクションキーの内容が表示されるから、使い勝手もなかなかだよ。

TOY SHOP

ここで紹介したプリントショップⅡ。もともとはアメリカのブローダーバンド社という会社の製品で、アップルⅡというパソコンの元祖のようなマシンで、すでに動いていたものだ。

実はアメリカには、こうした面白いソフトがいっぱいあって、そのひとつが『TOY SHOP』。その昔学習雑誌のフロクで、点線にそって紙を切り、折っていくと、オモチャができあがるというのがあったよね。TOY SHOPはまさにそのパソコン版。簡単にいえば、たくさんの型紙がディスクに入っていて、それを印刷して使うというものなのだ。また、『サーティフィケート・メーカー』といって、表彰状を作るためのソフト、なんていうのもあるんだよ。

日本では、まだまだこの手のソフトはあまりないけれど、プリントショップⅡのような楽しいソフトは大歓迎。もっともっと発売されることを期待したいね。

最後に住所やケイ線の有無、本数を入れると仕事は完了。写真7のように、画面上ででき上がりのイメージを確認したあと、印刷すればでき上がりだ。

どう？　簡単にできるでしょう。一度作ったデザインや文字などは、ディスクに保存しておくこともできるから、友だちとデータを交換し合うのもいいかもね。また、レターヘッド以外のものも、だいたい同じような手順でできあがるよ。

いろいろな小ワザも使えるのだ

メインメニューから"道具"を選択すると、写真8のサブメニューがでてくる。ここでは、カレイドスコープ（万華鏡模様と幾何学模様）を表示する"スクリーンマジック"や、自分でイラストを描くための"グラフィックエディタ"を使うことができるんだ。

写真9は、万華鏡模様のカレイドスコープを表示したところ。さまざまに画面が変わっていくので、見てるだけでもおもしろいぞ。さらに、気に入った模様はプリンタに印刷したり、メッセージを重ねたりもできる。ポスターなどに使うとカッコイイかもしれないね。

また、写真10がグラフィックエディタの画面。プリントショップⅡに入っている絵を呼び出して、編集することもできるのだ。

どう活用するかはキミのアイデア次第

今は、PI(パーソナル・アイデンティティ)の時代。いかに個性をアピールするかが、とっても重要な問題なんだ。人と同じ既製の封筒なんか使っていては、もってのほかってわけだね。

でも、プリントショップⅡを使えばこんな心配は一挙に解決。これまで説明したように、とっても手軽にステキなものが手に入るわけだね。あとは、デザインするキミのセンス次第なのだ。

はっきりいって、12,800円という価格はとってもお得、だと思う。カラープリンタのHBP-F1Cと組み合わせて、さて、どんなものを作ります？

↑写真6　MSX-JEがあれば連文節変換、なければ熟語変換。

↑写真7　完成イメージを表示させて、細かい修正をほどこすのだ。

↑カラープリンタのHBP-F1Cで印刷すればできあがり。キレイにできたね。

お便利ツール 第2弾

キミのMSXがテープレコーダーに変身する!?

ボイス・レコーダ

MSX VOICE RECORDER

©SONY/HAL研究所

不定期連載で見切り発車した〝お便利ツール〟。その第２弾として登場するのは、MSXに音声を記録し、ゲームの効果音などに使っちゃおうという〝ボイスレコーダ〟だ。ソニーのF1ツールディスクⅡに入ったものを、Mマガ流にアレンジしてお届けする。

C.G.コンテストもよろしく!

ボイスレコーダといえばF1ツールディスクⅡ。F1ツールディスクⅡといえばC.G.コンテスト。と、いうわけで、先月号のMマガでお知らせしたC.G.コンテストは、ただいま作品募集中。豪華商品も盛りだくさんなので、みんなふるって力作を応募しよう。

「えー、先月号なんか買ってないよ」なんて不届き者のために、コンテストの概要をちょっとだけ説明するね。応募資格があるのは、ソニーのサーマルカラー漢字プリンタ『HBP-F1C』を持っている人。応募部門は２つ。

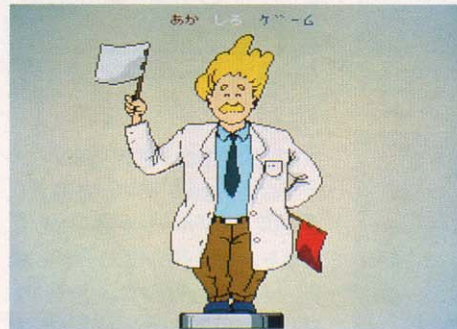
まずグラフィックエディタ部門は、キミが描いたC.G.をF1ツールディスクⅡ（以下ツールディスクと略）のハードコピーツールを使い、HBP-F1Cで印刷して応募する。そしてプリントショップⅡ部門は、はがきやポスターなどの、プリントショップⅡで作成した作品を印刷して応募するもの。締め切りは４月末日（当日の消印有効）で、Mマガ宛てに送ってね。

それではツールディスクに話を戻すぞ。これは、２月21日から４月20日までのキャンペーン期間に、ソニーのMSX2+『HB-F1XDJ』かカラープリンタ『HBP-F1C』を購入した人にプレゼントされるもの。通常では手には入らない、ちょっとしたプレミアもんなのだ。

このページで紹介するボイスレコーダのプログラムも、もちろん入っている。また、実際に録音した音のデータと、それを利用した簡単なゲームのプログラムも入っているからウレシイね。

ひそかにC.G.コンテストの入賞を狙ってるキミに注目してほしいのが、画面のカラーハードコピー機能を持ったグラフィックエディタ。なんと漢字のメッセージが入れられるMSX-JE対応なのだ。

このほかにも『ゲームプログラミングディスク』のデータ集や、グラディウス、ドラゴンクエストといった有名ゲームのタイトル曲を、FM音源用にアレンジしたデータ集なども収録。さらには自然画のライブラリーと盛りだくさん。ほしい人は……MSX2+かプリンタを買ってね。

⬆MSX2+ならではの自然画データ。クオリティーは、実際の写真とほとんど同じ。

⬆F1ツールディスクⅡに入っている、ボイスレコーダ。音声を録音したり再生したりすると、ラジカセのインジケータが点灯するのだ。
⬅サンプリングデータを使ったサンプルプログラム。おなじみの〝赤上げて、白下げて〟なのです。間違えると〝失敗だよ！〟の声が。

サンプリングの仕組みって？

それでは、いよいよ話をツールに戻して、まずボイスレコーダで音声を記録（サンプリング）する仕組みから説明するぞ。実は、これはコンパクトディスク（CD）と同じ原理なのだ。つまり、音の大きさを65,536段階に分けて記録する、いわゆる16ビットサンプリングってやつだね。

もっとも、MSXではそれだけの段階に音を分けることはできないから、実際には１ビット、つまり２段階に分けて音を記録している。要するに、音が出ている状態と、出ていない状態を高速に切り替えて、表現しているわけだ。だから、音の質はCDよりもちょっと（大幅に？）落ちてしまうけど、ゲームの効果音などに使うにはこれで十分というわけ。

つなぎ方だよ

⬆MSXとラジカセはカセットIFで接続（ラジカセの〝再生〟に白い端子をつなぐ）。マイクはラジカセの〝録音〟端子に接続すればいいんだ。

プログラムを使ってみるぞ

ツールディスクに入っているボイスレコーダのプログラムを呼び出すと、左の写真のようなカッコイイ画面が現われる。でも、これをそのままリスト掲載すると、画像データの量が膨大なものになってしまうので、Mマガではこれを簡略化したものを用意した。と、いっても、画面表示が変わっただけで、サンプリング自体の機能はまったく同じだから安心してね。リストは186ページを見てね。

では、実際にプログラムを実行してみよう。カセットデッキやマイクの準備はできたかな？　手始めに、サンプリングするとどんな音になるか調べてよう。

プログラムをRUNしたら、[T]のキーを押して、マイクテストモードにする。画面の[T]の横に白丸が点灯したら大丈夫。この状態でマイクに向かってしゃべるか、カセットの再生ボタンを押す。ほら、ディスプレイから声や音が鳴ってるでしょ？　こんな感じの音に、サンプリングされるわけなんだ。

要領がつかめたら録音に挑戦。これは[R]のキー。ただしキーを押した瞬間から録音が始まるので、こっちも身構えてなきゃいけない。マイクの場合はキーを押すと同時にしゃべる。カセットの場合は、あらかじめ再生しておいて、録音したいとこがきたらキーを押そう。すこし難しいかもしれないけど、失敗したら何度もやり直せばいいからね。[R]の横の白丸が消えたら、サンプリングは完了だよ。

次は、いま録音した音を再生してみよう。まず、何もしないで[P]のキーを押してみる。ちゃんと音が鳴ったかな？　それでは[U]のキーを何度か押し、〝SPEED〟の値を大きくしたら、もう一度[P]を押してみよう。なんだか甲高い音になってるはず。そう、スピードが速くなっているのだ。男の声で録音しても、なんだか女の子の声みたいになってるでしょ。

反対に[D]のキーを何度か押し、〝SPEED〟の値を小さくして再生してみよう。あはは、おじさんみたいな声になっちゃう。今度はゆっくり再生されたわけなんだ。こんなふうに遊んでみるのもいいね。

ついでにもうひとつ、[V]のキーを押してみて。なんだかおかしな音がするはず。これは、録音した音を逆さまに再生してるんだ。会話などで試してみると、別の国の言葉になったみたいでなかなか愉快。いろんな音で試そう。

最後に、せっかく録音したのだから、ディスクにデータを保存しておこう。[S]キーを押すと画面が切り替わり、ディスクに入っている音のデータの一覧が表示される。同じ名前にならないように、ファイル名を打ち込み、リターンキーを押せばセーブ完了。何もしないでリターンだけ押せば、セーブしないで元の画面に戻れるよ。

こんな感じでたくさんデータを作って、友だちと交換してみるのも面白いかもね。でも、このデータを何に使うかはキミ次第なのだ。

⬆Mマガ製ボイスレコーダのメニュー画面。見た目は寂しいけど機能は同じ。

⬆サンプリングデータをロードするところ。〝VCD〟という拡張子がついている。

キー操作はこの表を見てね！

●読み込み　L(F4)
サンプリングデータを読み込むのは、[L](Load) キーか[F4]キー。拡張子は入力しなくても、自動的につけられるよ。また、[SELECT]キーでドライブが切り替わるのだ。

●マイクテスト　T(F1)
マイクの音が、そのまま出力される。このモードで音量調整を十分にやっておこう。操作は[T](Test) キーが[F1]キー。[CTRL]キーを押すことでテストが終了する。

●再生　P(F2、→)
読み込んだ(または録音した)データを再生するのは[P](Play)キー。[F2]キーと右向きカーソルも対応している。また、再生を途中で止めるには、[CTRL]キーを押せばいい。

●録音　R(F6)
[R](Record) か[F6]キーで録音が開始される。中断は[CTRL]キー。けれども、途中で止めても前のデータは消えてしまうから、その前にかならずセーブしておこうね。

●早口　U(F3、↑)
[U](Up) キーを押すごとに、再生スピードは一目盛りずつアップする。最高値は15だ。このほかにも[F3]キーと上向きカーソルも対応しているので、使いやすいキーを使おう。

●保存　S(F9)
サンプリングしたデータを保存するのは[S](Save) か[F9]キー。画面が変わりファイル名を入力するとき、〝VCD〟という拡張子は自動的につけられるので、入力する必要はない。

●ゆっくり　D(F8、↓)
[D](Down) キーを押すと、再生スピードはダウンする。最低値は0。でも、なにをしゃべっているか、わからなくなるかもね。[F8]キーと下向きカーソルにも対応してるのだ。

●メモリ消去　E(F5)
メモリ上にあるサンプリングデータを消すのは、[E](Erase)か[F5]キー。画面に〝消してもいいですか〟という意味のメッセージが出るので、よければ[Y]のキーを押そう。

●逆転再生　V(F7、←)
これはデータを逆向きに再生する機能。[V](reVerse) キーと、[F7]または左向きカーソルが対応している。単語をローマ字で書いて、逆から読んだように聞こえるぞ。

●終了　Q(F10)
ボイスレコーダのプログラムを終了するのは[Q](Quit) か[F10]キー。このときも〝終了していいですか〟という意味のメッセージが出るので、よければ[Y]キーを押そうね。

応用プログラムもあるのだ

サンプリングしたデータを使ってゲームを作ってみたので、みんな参考にしてみてね。

まず、このゲームを実行するには、2つのサンプリングデータが必要になる。ひとつは〝おりゃっ〟ってかけ声の〝ORYA.VCD〟。もうひとつは〝いてっ〟の〝ITE.VCD〟だ。ボイスレコーダで自分の声を録音してからRUNしようね。

画面の中央に出てくるのがプレイヤー。普通にスペースを押すとその位置で、カーソルの上か下を押しながらスペースを押すと、それぞれ上下方向にキックすることができる。画面の右から石がどんどん飛んでくるので、キックで壊そう。単純なゲームだけど、〝おりゃっ〟、〝いてっ〟なんて声がするから、けっこう楽しめるぞ。

⬆声が出るゲームは、とにかく楽しいのだ。キミもぜひプレイしてみてね！

論文コンテスト 第1回 発表だあ〜

たいへんお待たせいたしておりました。今ここで、発表いたします。応募総数は300を超えました。今回から何回かに分けて、じわじわと発表していこうと思っています。

雑誌を読む人は、やはり文字が好き

予定より、優秀作の発表が遅れたことを、お詫び申し上げます。賞品のMSX2＋のパワーもあったのかもしれませんが、それにしても、このようなコンテストにしては、おびただしい数の応募でした。ありがとうございました。2月末の集計で、311の作品が寄せられたのです。小学生から、もう十分に大人の方まで、たいへん幅広い年齢層の方々からの投稿です。

内容を十分吟味させていただいて、今月は2作品を掲載させていただきます。賞品のMSX2＋を謹んでお贈りいたします。今しばらくお待ちください。

なんでしたら、これからでも結構です。あなたの言いたいこと、考え、アイデアを、400字詰めの原稿用紙5枚程度にまとめて、お送りくださいませ。

東京都
作田稔くん15歳

ジャンル別コンピュータのすすめ

パソコンというと、まだ値段も高いし、マニアだけのものとなっている。しかし最近は、ワープロやゲーム機の出現とその質の向上によって、だんだんブラックボックス化してきている。

家庭内で使われるコンピュータは、やはりブラックボックスでなくてはならないのでは、ないだろうか。

つまり、ゲーム機やワープロのことである。

パソコンというと、やはり何か抵抗があると思う。ゲーム機やワープロは「ゲームをするためのもの」、「文字を打つもの」と目的がはっきりしているわけだが、パソコンは、そうではない。ときどき、テレビなどを見ていると、いろんな計算にパソコンが使われている。

けれども、いまいち使いみちがはっきりしていない。仕事でのデータの処理に使われているパソコンが、家の中で何かの役に立つのか？

使いみちがはっきりしないのに、30万や40万のものを買う人はいないだろう。10万だって5万だって大金だ。

ところがゲーム機やワープロは、まったくコンピュータに関わりのない人たちだって、何万円も出して、それを使っている。もちろんそれは、使う目的がはっきりしているからだ。

目的のはっきりしないパソコンは、「そんなもん買ってどうするの？」ということになる。パソコンをゲームという用途で買う人もめずらしくないだろう。今やパソコンは16ビットの時代になり、8ビットの人気を支えているのはゲームソフトである(と思う)。

しかし、それだけではない。パソコンを買う人(とくに8ビット)はどういう考えで買っているのか。

ゲームもしたいし、ワープロも使いたい。おまけに作曲なんかできたらいいなあ、という欲ばりの人。また、あくまで建て前だけれども、プログラミングの勉強をしたいという人(ぼくもそうだった)がいると思う。

しかし、パソコンでゲームやワープロができたり、その他いろいろな機能をもっているということは、案外知られていない。「えっ、パソコンってワープロになるの？」という人も結構いるのではないだろうか。

また、パソコンとゲーム機をごっちゃにする人も多いようだ。

だから、パソコンはなかなか家庭に入れないのである。

この際「パソコンでこんなことができます」ということを、メーカーが宣伝にどでかく書くしかない。そうすれば、少しは需要も多くなるかもしれない。

ところが実際は、コンピュータはすでに家庭製品に組みこまれて家庭に入っている。

洗濯機、掃除機、湯沸かし器など、さまざま。

また最近の換気扇はセンサーがついていて、蒸気がくると動くようになっているものもあるらしいので、これにも、組みこまれているかもしれない。

その他、温度調節をするエアコン、電気釜など、数えあげればきりがない。

先ほど「パソコンでこんなことができます」と宣伝すればいい、と書いたが、それでもやはり、家庭の中で使われるようになるためには時間がかかる。やはり、家庭の中には、家電製品に組みこまれる以外、普及のみちはないのであろうか？

もうすぐ中学校の技術科の中にも、パソコンが取り入れられるそうだ。

そこで、みんなが「パソコンっておもしろい！」と思うようになれば、爆発的にパソコンは売れるし、コンピュータ技術者になりたいと思う人もたくさん出てくるだろう(そうなると高給取りのプログラマーが困ってしまうかもしれないが)。

では、やはりコンピュータが家庭内で使われるようにすることは無理なのか？

人々がパソコンを〝趣味の道具〟としてとらえるようになれば、家庭に入りこむことも可能だ。しかしここは、だいぶ前に述べたが、使いみち、目的をはっきりさせなくてはならない。

最近は、教育にコンピュータを使うこともよくある。そこで「教育用コンピュータ」という教育に最も適したコンピュータを作る。

このようなきちんとした目的があれば、コンピュータは売れるし、どんどん家庭に入りこむ。ホビー用、教育用、仕事用と、パソコンをジャンル別にはっきりと分けてしまう。

こうすることが、パソコンが家の中で使われるようになるための、一番の近道だと思う。

また、それを実現するためには、価格が安いMSXが適しているだろう。機能アップしたMSX2＋、仕事には向かないにしても、ホビー用、教育用には十分使えると思う。

MSXがホームコンピュータの代名詞となる日も、近い。

鹿児島県
山本慶くん16歳

ホームコンピュータに対するオピニオン

現在の日本において、コンピュータというものの一般に対する普及率は、ビデオ、オーディオのそれにおよぶべくもない。そして、今パラパラと出回っている、いわゆるパソコンも、ゲームが多いためかホビー専用機という見方をされがちである。

現代社会にコンピュータは欠かせない存在ではあるが、それはあくまで商・工業レベルのことでしかない。

なぜ家庭にはコンピュータが導入されにくいのか、その理由はさまざまだが、その前に、タイトルにある「ホームコンピュータ」とは何だろう。

ぼくの考えるホームコンピュータとは、趣味を切り離した(むろんそれとしても使えるが)、家庭内での日常生活に必要不可欠となって初めてホームコンピュータたりえるものである。

しかし、先ほど述べた、導入されにくい理由が、その普及の前に立ちはだかるわけだ。

まず最初に操作性の問題がある。老若男女を問わず、日本人にはキーボード嫌いが山ほどいる。現在の日本では、ワープロも新製品こそ次々と発売されてはいるが、いまだキーボード文化は未発達である。それならば、キーボード文化が普及すればよいではないか、などという脳みそ筋肉な安直思考に至るのではなく、もっと別の操縦法を考えてみたい。

音声入力などは、いろいろと使いみちを想像できる。家庭での使用ではたとえば、電気系統をコンピュータに管理させて、もし外出先で部屋の照明を消し忘れたことに気づいたなら、自宅に電話をかけて声で消灯を命令したり、ドアを電子ロックにして、パスワードと声紋が一致しなければ開かないようにするとかいったことができるようになるかもしれない。しかし、音声入力はいろいろと問題点も多いので、安価な早期実用化は難しいかもしれない。

それならば、マウスオンリーでの操作という手もある。コマンド選択方式にすれば、これは手軽で使いやすいはずだ。

そして、価格の問題もある。これはハードのスペックにもよるだろうが、やはりビデオやステレオと同等の価格帯が最も受け入れやすいのではないだろうか。とりあえずはコンピュータは贅沢品というイメージが一掃されなければならないわけだが、それに関してはMSX、2＋は大いに貢献しているといえる。

問題はまだまだ尽きない。しかし、すべてを挙げようとしても埒があかないのでとりあえず、ハードの使われ方というものを考えてみたい。前で述べた、家庭内の電気系統をうんぬんとか、ドアを電子ロックでうんぬんとかいった独立単体での使用よりも、入力方式はどうあれ、ホームコンピュータは端末として使われる可能性のほうが大きいかもしれない。

情報化社会と呼ばれる、さまざまな情報の氾濫する今日の日本で必要となるのは、最新情報の容易な入手方法であるからだ。それをホームコンピュータに重ねると、必然的に『通信』ということばが浮かんでくる。

近所のスーパーマーケットが大特売をやっているとか、○×書店にMSXマガジンが入荷されたとかいった類いの情報の入手、さらには新幹線や飛行機、ホテルの予約に至るまで、自宅にいながらにして出来るのが当然となる日がすぐそこまで来ている。いずれは、新聞や広告などもすべてこれに収まってしまうかもしれない。

他に、出勤せずに自宅で仕事をして完了したらそれを会社のホストコンピュータへ送るといった、家庭へのワークステーションの持ちこみ（これにはキーボード入力のほうがいいだろう)、それを学校にあてはめると、通学せずに自宅で……さすがに人間そこまで怠惰になってはいけないが。

情報は、日常生活に必要不可欠である。それを得るための媒体も同じだ。その、日常生活に必要不可欠な情報を得る媒体となりうるコンピュータは、まさにホームコンピュータと呼ぶにふさわしい。

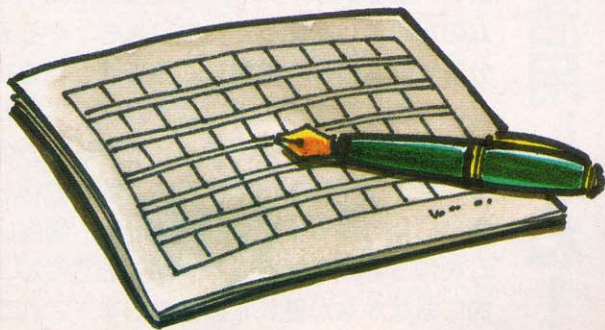
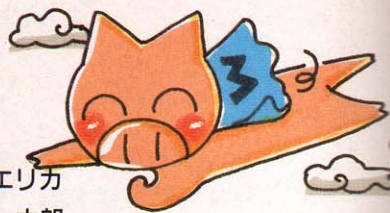
しかし、それならば今あるパソコンでも通信が出来るのに、なぜお前はそれらをホームコンピュータとは呼ばないのかと問われれば、むろん、今のパソコン通信には日常生活に欠かせぬ情報などはないからだと答えられる。今のところビジネス関係を除いて、パソコン通信は趣味の域から脱出出来ていないのだから。

将来各家庭に普及するコンピュータが出来ることは、決してサイバーである必要はない。確かに、万能なコンピュータであるに越したことはないが、そういうものはもし開発されても値が張りすぎて、全般的普及は望めないだろう。

つまり、ぼくの言わんとする日常生活に必要不可欠なホームコンピュータとは、言い換えればネットワークの発達した世に登場する、価格をおさえて、通信のために改良されたパーソナルコンピュータの発展形にほかならない。

田中パンチのひとつコメント

送られてきた論文に目を通して感じること、そうですね、みんなに読んでもらうために、送られてくるわけですから、それなりに、がんばって推敲されているわけです。ふむふむ。しかし、内容の面で、ちょっと気になる点。あんまり何かを褒めすぎるというのは、読んでいて気持ちわるいことが多いです。多少は辛辣なほうが、いいんですよ、こういう場では。自分の主張をしっかりもって、オピニオンを、みんなの前に知らしめてください。

募集する内容は、ホームコンピュータに対するオピニオン、です。まあそこから派生して、いろいろな話題に転換するのは、いっこうにかまいません。誌上で発表された作品には、MSX2＋パソコンが贈られます。みんなをうならせ、納得させてください。

ウーくんのソフト屋さん#10

MSX2 MSX2+RAM64K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――鈴木　太郎

ウーくんのスプライトエディタ

ちょっとハンサムすぎない？

いいからいいから

上手に活用してね！

春は始まりの季節です。入学、進学、就職と、新しい生活が始まりますね。今までMSXをゲームのためにしか使っていない人も、そろそろ自分でゲーム作りに挑戦してみてはどうですか？というわけで今月のプログラムは、ゲームには欠かせない存在のスプライトを作るためのツール、スプライトエディタです。これで作ったかわいい(?)キャラクターを使って、面白いゲームを作ってみてはどうですか。もちろん、機能的にもなかなか優れているのです、これが。

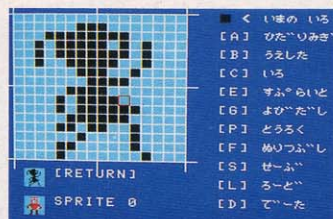
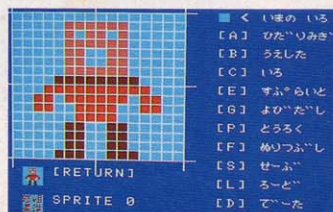
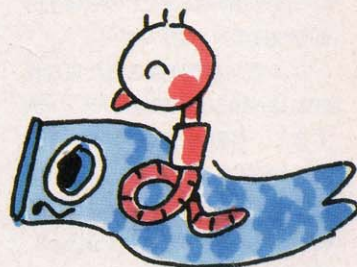
プログラムの使い方

このプログラムはMSX2およびMSX2＋専用です。また、プログラムを入力し終えたら、念のためセーブしてください。

RUNすると、エディットエリア(スプライトを作成する)が表示されます。カーソルキーでカーソル移動、スペースキーでドットのセット・リセット(カラーコード0で)を行ないます。ほかのコマンドは、

A＝左右反転
B＝上下反転
C＝カラーチェンジ
E＝スプライトナンバーチェンジ
G＝スプライトデータを呼び出す
P＝スプライトデータの登録
F＝設定している色で塗りつぶす
L＝データのロード
S＝データのセーブ
D＝スプライトデータをBASICのDATA文としてセーブする

となっています。

```
1000 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:MAXFILES=2:SCREEN 5,2:SETPAGE1,1
:CLS:COLOR15:OPEN"grp:"AS#1:DIM S(15,15),C(15),C$(31):ON ER
ROR GOTO 1930
1010 A$="":FORI=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+MID$("42fca8ec50c
abc003c3c3c50fc38fe004e8a4eaaeeca5e0054d43ec41edcda00",I*2+
1,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$:FORI=0TO31:C$(I)=STRING$(16,8):NE
XT:COLOR SPRITE$(1)=C$(0):VPOKEBASE(28)+4,&HD8
1020 LINE (0,0)-(255,211),4,BF:LINE(8,8)-(136,136),0,BF
1030 LINE(16,144)-(31,159),0,BF:PSET(40,144),0:PRINT#1,"[RE
TURN]"
1040 SP=0:LINE(16,168)-(31,183),0,BF:PSET(40,168),0:PRINT#1
,"SPRITE 0  ":GOSUB 1350
1050 FORI=0TO16:LINE(I*8+8,8)-(I*8+8,136),15:LINE(8,I*8+8)-
(136,I*8+8),15:NEXT
1060 FORI=0TO2:LINE(I*64+8,0)-(I*64+8,144),15:LINE(0,I*64+8
)-(144,I*64+8),15:NEXT
1070 C=15:PSET(176,8),0:PRINT#1,"< いまの いろ":GOSUB 1340
1080 PSET(160,24),0:PRINT#1,"[A] ひた゛りみき゛
1090 PSET(160,40),0:PRINT#1,"[B] うえした
1100 PSET(160,56),0:PRINT#1,"[C] いろ"
1110 PSET(160,72),0:PRINT#1,"[E] すふ゜らいと
1120 PSET(160,88),0:PRINT#1,"[G] よひ゛た゛し"
1130 PSET(160,104),0:PRINT#1,"[P] とうろく"
1140 PSET(160,120),0:PRINT#1,"[F] ぬりつふ゛し"
1150 PSET(160,136),0:PRINT#1,"[S] せーふ゛"
1160 PSET(160,152),0:PRINT#1,"[L] ろーと゛"
1170 PSET(160,168),0:PRINT#1,"[D] て゛ーた"
1180 X=0:Y=0:GOSUB 1310
1190 GOSUB 1310
1200 A=STICK(0):IF A=0 GOTO 1230
1210 X=X-(A>1 AND A<5)+(A>5 AND A<9):Y=Y-(A>3 AND A<7)+(A<3
 OR A=8)
1220 X=X+(X>15)-(X<0):Y=Y+(Y>15)-(Y<0)
1230 GOSUB 1310
1240 A=STRIG(0):IF A GOTO 1280
1250 A$=INKEY$:IFA$<>""THENON(INSTR("AaBbCcEeGgPpFfSsLlDd",
A$)+1)/2GOTO1360,1370,1380,1390,1400,1460,1490,1530,1600,16
70
1260 IF A$=CHR$(13) GOTO 1330
1270 GOTO 1190
1280 S(X,Y)=C:IFC=0THENM=X:N=Y:L=C:GOSUB1920:GOTO 1190
1290 C(Y)=C:FORI=0TO15:IFS(I,Y)THENS(I,Y)=C:M=I:N=Y:L=C:GOS
UB1920
1300 NEXT:GOTO 1190
1310 LINE(X*8+8,Y*8+8)-(X*8+16,Y*8+16),7,B,XOR
1320 RETURN
1330 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:PSET(16+J,144+I),S(J,I):NEXT:NEX
T:GOTO 1190
1340 LINE(160,8)-(167,15),C,BF:RETURN
1350 PUTSPRITE0,(16,167),,SP:COLOR SPRITE$(0)=C$(SP):RETURN
1360 FORI=0TO15:FORJ=0TO7:SWAPS(J,I),S(15-J,I):L=S(J,I):M=J
:N=I:GOSUB1920:L=S(15-J,I):M=15-J:GOSUB1920:NEXT:NEXT:GOTO
1190
```

⬆チロチロとドットを置いていくと、ほら。

⬆これでなんのゲームを作ろうかなあ……。

各行の説明

1000〜1190	初期設定
1200〜1240	カーソルキーおよびスペースキー入力判定、処理ルーチン
1250〜1270	その他のコマンド入力判定ルーチン
1280〜1350	各種コマンド用処理ルーチン群
1360	左右反転ルーチン
1370	上下反転ルーチン
1380	カラーチェンジルーチン
1390	スプライトチェンジルーチン
1400〜1450	データ呼び出しルーチン
1460〜1480	データ登録ルーチン
1490〜1520	塗りつぶしルーチン
1530〜1590	セーブルーチン
1600〜1660	ロードルーチン
1670〜1960	BASICのデータ文にするルーチン

プログラム解説

コマンドは前出したもののほかに、RETURNキーで作成中のキャラクターを原寸大で見ることができます。またカラーチェンジとスプライトナンバーチェンジのコマンドは、そのまま実行するとカラーナンバーおよびスプライトナンバーがプラスに、SHIFTキーを押しながら実行するとマイナスになります。効率よく使ってください。

スプライトのデータは最大32枚まで登録できます。データをセーブするときは、ファイルネームを聞いてきますが、拡張子は自動的につきますので、入力の際は十分気をつけてくださいね。

Dコマンドで作成されたプログラムは、GOSUB 10000 RETURNすると、自動的にスプライトが登録されるようになってます。MERGE命令を使って、ほかのプログラムに組み込むといいでしょう。

```
1370 FORI=0TO15:FORJ=0TO7:SWAPS(I,J),S(I,15-J):L=S(I,J):M=I
:N=J:GOSUB1920:L=S(I,15-J):N=15-J:GOSUB1920:NEXT:NEXT:GOTO
1190
1380 C=C+(A$="C")-(A$="c")+32 AND 15:GOSUB 1340:GOTO1190
1390 SP=SP+(A$="E")-(A$="e")+32 AND 31:PSET(88,168),0:PRINT
#1,SP:GOSUB 1350:GOTO1190
1400 AD=BASE(29)+32*SP:FORI=0TO15:C(I)=ASC(MID$(C$(SP),I+1,
1))
1410 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(AD+I)),8)
1420 B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(AD+I+16)),8)
1430 FORJ=0TO7:S(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))*C(I):L=S(J,I):M=J
:N=I:GOSUB1920
1440 S(J+8,I)=VAL(MID$(B$,J+1,1))*C(I):L=S(J+8,I):M=J+8:GOS
UB1920
1450 NEXT:NEXT:GOTO 1190
1460 AD=BASE(29)+32*SP:C$="":FORI=0TO15:C$=C$+CHR$(C(I))
1470 A=0:B=0:FORJ=0TO7:A=A+SGN(S(J,I))*2^(7-J):B=B+SGN(S(J+
8,I))*2^(7-J):NEXT
1480 VPOKE(AD+I),A:VPOKE(AD+I+16),B:NEXT:C$(SP)=C$:COLOR SP
RITE$(0)=C$:GOTO 1190
1490 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:S(J,I)=C:NEXT:C(I)=C:NEXT
1500 LINE(8,8)-(136,136),C,BF
1510 FORI=0TO16:LINE(I*8+8,8)-(I*8+8,136),15:LINE(8,I*8+8)-
(136,I*8+8),15:NEXT
1520 GOSUB 1310:GOTO 1190
1530 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 1530 ELSE FILES "*.spd":PR
INT
1540 LINEINPUT "Save FILENAME:";A$
1550 IF A$="" THEN SCREEN5:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1560 IF INSTR(A$,".")THEN PRINT"かくちょうしは つけないでね!":GOTO 1540
1570 OPENA$+".spc"FOROUTPUTAS#2:FORI=0TO31:PRINT#2,C$(I):NE
XT:CLOSE#2
1580 SCREEN5:SETPAGE1,1:BSAVEA$+".spd",BASE(29),BASE(29)+10
23,S
1590 GOTO 1190
1600 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 1530 ELSE FILES "*.spd":PR
INT
1610 LINEINPUT "Load FILENAME:";A$
1620 IF A$="" THEN SCREEN5:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1630 IF INSTR(A$,".")THEN PRINT"かくちょうしは つけないでね!":GOTO 1610
1640 OPENA$+".spc"FORINPUTAS#2:FORI=0TO31:LINEINPUT#2,C$(I)
:NEXT:CLOSE#2
1650 SCREEN5:SETPAGE1,1:BLOADA$+".spd",S:COLOR SPRITE$(0)=C
$(SP)
1660 GOTO 1190
1670 SCREEN 0:FILES:PRINT:PRINT
1680 PRINT"*** BASICﾉ ﾃﾞｰﾀﾌﾞﾝﾆ ｼﾏｽ ***"
1690 INPUT"ﾄﾞｺｶﾗ?(0-31)";S:IF S<0 OR S>31 THEN 1910
1700 INPUT"ﾄﾞｺﾏﾃﾞ?(0-31)";T:IF T<S OR T>31 THEN 1910
1710 INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ:";F$
1720 INPUT"ｲｲﾃﾞｽｶ?(Y/N)";A$:IF A$="n"ORA$="N"GOTO 1910 ELSE
```

```
 IF A$<>"Y"ANDA$<>"y"THENBEEP:GOTO1720
1730 SCREEN5:SETPAGE1,1
1740 OPENF$+".ASC"FOROUTPUTAS#2:C=0:A=10100:B=S
1750 PRINT#2,"10000 I=0"
1760 PRINT#2,"10010 A$="+CHR$(34)+CHR$(34)+":FOR J=0 TO 31:
READ B$:IF B$<>"+CHR$(34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VA
L("+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:I=I+1:
GOTO 10010"
1770 PRINT#2,"10020 DIM C$(31)"
1780 PRINT#2,"10030 A$="+CHR$(34)+CHR$(34)+":FOR J=0 TO 15:
READ B$:IF B$<>"+CHR$(34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VA
L("+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT:C$(I)=A$:I=I+1:GOTO
10030"
1790 PRINT#2,"10040 RETURN"
1800 FORI=0TO(T-S)*2+1
1810 IF I MOD 2=0 THEN PRINT#2,STR$(A)+"' SPRITE DATA";STR$
(B):B=B+1:A=A+10
1820 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
1830 FORJ=0TO15:PRINT#2,RIGHT$("00"+HEX$(VPEEK(BASE(29)+S+I
*16+J)),2);
1840 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
1850 NEXT:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT:PRINT#2,STR$(A)+"DATA *":A
=A+10
1860 FORI=0TOT-S:PRINT#2,STR$(A)+"' SPRITE COLOR";STR$(I):A
=A+10
1870 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
1880 FORJ=0TO15:PRINT#2,RIGHT$("00"+HEX$(ASC(MID$(C$(I),J+1
,2))),2);
1890 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
1900 NEXT:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT:PRINT#2,STR$(A)+"DATA *":C
LOSE:GOTO 1190
1910 SCREEN5:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1920 LINE(M*8+9,N*8+9)-(M*8+15,N*8+15),L,BF:RETURN
1930 IF ERR=53 THEN PRINT"ﾌｧｲﾙｶﾞ ﾅｲﾖ!":RESUME NEXT
1940 IF ERR=69 THEN PRINT"ﾃﾞｨｽｸｶﾞ ﾊｲｯﾃﾅｲﾖ!":RESUME NEXT
1950 IF ERR=53 THEN PRINT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑｶﾞ ｵｶｼｲﾖ!":A$=INPUT$(1):SC
REEN 5:SETPAGE1,1:RESUME 1190
1960 ON ERROR GOTO 0:END
```

変数リスト

変数	用途
C	汎用
C(n)	エディットエリア内のカラーナンバー格納用
C$(n)	ファイル作成時のカラーナンバー格納用
I, J	ループ用
L	カラーナンバー一時格納用
M, N	カーソルの座標一時格納用
S(m,n)	エディットエリア内のスプライトデータ格納用

お・知・ら・せ

最近、『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってくださいね。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデア、お待ちしてます。採用者にはMマガオリジナルグッズを差し上げますので、みなさんもどしどし応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

D·E·E·P
FACE MINI
ASTEROID2
ERASER
PUZZLE SQUARE

気軽に入力気楽にプレイで疲れ知らずのコーナーだ

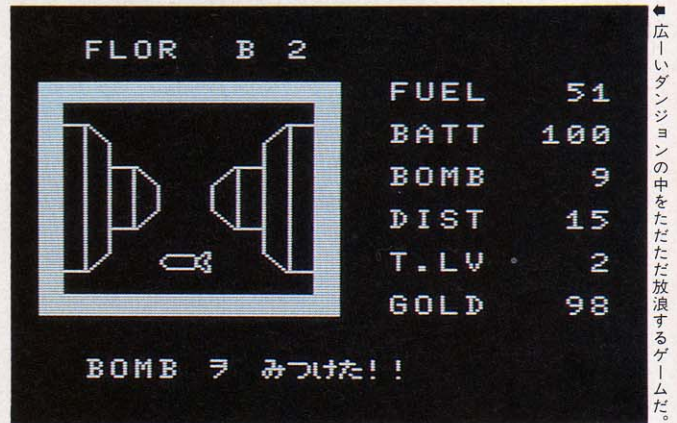
D·E·E·P

MSX32K以上
by赤堂いろも

⬅広ーいダンジョンの中をただただ放浪するゲームだ。

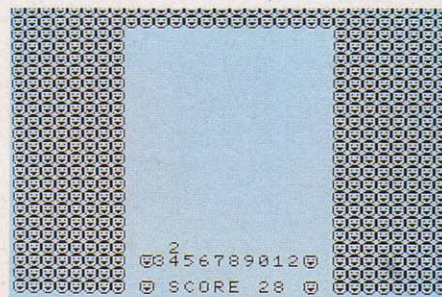
➡こいつが次の階へと続く階段なんだ。⬆もちろん敵だってワンサカ出てくる。

そこはいまだかつて誰も足を踏み入れたことのない、ミステリアスなダンジョン。果たして、そこになにが隠されているのか、どんな出来事が待ち受けているのか、誰にも予想することはできない。

そんな不思議なダンジョンの中に、ひとりの名もない若者が入っていった。彼はいったい、どんな目的で入っていったのだろうか。いや、彼は目的など必要としなかったのかもしれない。とにかく、彼の姿は深い闇のかなたに消えていったのだった……。

3Dダンジョンの中をさまようRPG風のゲームだ。カーソルキーを使って前後左右に移動するようになっている。途中にはさまざまなアイテムが落ちていたり、ワープゾーンがあったりするので、気をつけて進むようにしよう。敵が出現したら、爆弾または電撃攻撃でやっつけよう。地下へと続く階段を見つけることができれば1面クリアーだ。階段までの距離は、DIST.の値でわかるぞ。

フェイスミニ

MSX16K以上
byむこうずねプロジェクト

迫り来る恐怖の数字軍団の侵略を水ぎわで食い止めるために奔走する男たちの勇姿を見事なまでに抽象化して再現した、愛と感動、緊張と興奮の大宇宙ロマンシングスーパーアクションゲームだ。

⬆果たしてキミはむこうずね星を守ることができるか!?

RUNさせると、いきなり上からすごい勢いで悪魔の数字軍団が襲いかかってくる。キミはむこうずね星特別防衛軍ヌーマブックロー支部前衛部隊として、画面下部にある数字のダイヤル型シールドをカーソルキーで左右に回し、上から落ちてくる数字に合わせて受け止めればOKだ。10回受け止めるごとに数字軍団は下へ下へと侵攻するようになっている。

数字軍団の攻撃は鬼のようにきびしい。1度でも受けそこねたらゲームオーバーだ。あまりの難しさに、キミの神経細胞は完膚なきまでに叩きのめされるであろう。

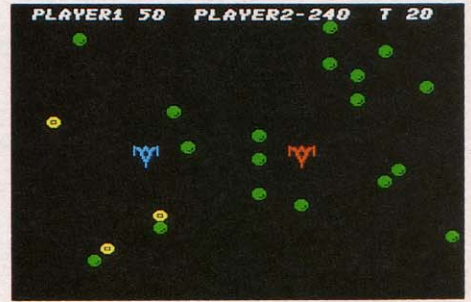
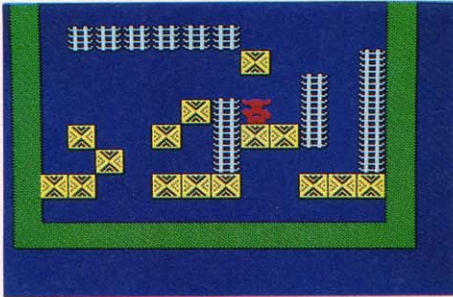
なお、このプログラムは、MSX-MUSICに対応しているので、内蔵されていない機種の場合はFM-PACが必要だ。またこのプログラムは『MSX-SPRING』にも入っているので、そちらのほうも参考にしてね。

アステロイド2

MSX16K以上
by瓜造豊錦

先月号で掲載した、『アステロイド』をグレードアップした続編が、このゲームだ。今回は2人で対戦するゲームになっている点がポイントだ。したがって、プレイするさいには必ずジョイスティックが1本必要になるので気をつけよう。

プログラムを実行すると、緑色の岩が広がるなかで2機の宇宙船が表示される。プレイヤー1は青い宇宙船を、プレイヤー2は赤い宇宙船を、それぞれカーソルキーとジョイスティックで操作するようになっているのだ。

途中に現われる黄色いユニットを取ると、1度だけスペースキーまたはトリガー1を押すことによってスクロール方向を逆にすることができる。これをうまく利用して相手を岩にぶつけるのだ。

⬆スクロール方向が変わるところが斬新なゲームなのだ。

⬆よーく順番を考えて食べていかないとハマっちゃうぞ。

イレイサー

MSX16K以上
by MASA

画面上にあるブロックを消していくゲームだ。

主人公はブロックを食べて生きている、ちょっと変わった怪獣くん。画面上にあるブロックをみんな食べちゃえ、と意気ごむ、とっても食いしんぼうなヤツなのだ。

怪獣はカーソルキーを使うことによって動かせる。でも、上に行くときはハシゴがなければならないので、よーく考えて慎重に操作するようにしよう。ブロックを食べるときは、まずスペースキーを押して、ビープ音が鳴ったらカーソルキーを押そう。すると、足もとのブロックが消えるぞ。

ブロックをぜーんぶ食べてしまうと1面クリアー。でも、まだブロックが残っているうちに下へ落っこちてしまったらアウトだ。

全部で7面用意されているぞ。

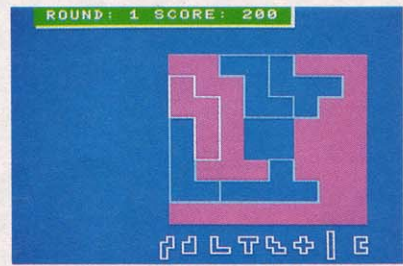
パズルスクウェア

MSX2 専用
by中村広志

5個の正方形によって構成された12種類のブロックをうまくはめこんで、右側にある赤いプレートをすべて青に変えるゲームだ。

それでは操作方法を紹介しよう。まず、セレクトキーでブロックを選択する。そしてカーソルキーでブロックを動かし、リターンキーで置きたい場所にセットするのだ。ただ、ブロックは赤いプレートの上にしか置くことができないようになっているぞ。

また、スペースキーを押すと90度回転し、BSキーを押すと左右反転するようになっているのだ。

面パターンは、全部で12種類用意されている。一見するととても簡単そうな雰囲気だけど、実際にやってみるとかなり悩まされる。柔軟な思考力が要求されるゲームだ。そうそう、解けなくなったらESCキーを押すと面の最初からやり直せるぞ。

⬅なんか、知能指数の検査をしているみたいなゲームですねー。

ショートプログラム ▶▶▶ 大募集!!

今月もまず泣きごとから書き始めなければなりません。みなさんも感じられているでしょうが、応募作品に今ひとつパワーがたりないような気がします。そういえば、受験生の人たちにとっては、試験勉強のせいで、とてもプログラミングどころではなかったのかもしれませんね。

でも、春の花咲く今だったらもう大丈夫。ガンガン作ってビシバシ応募しようではありませんか。うん、そいつはいい。

完成したプログラムはディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は絶対におやめください。あなたの力作、自信作を、首を長ーくしてお待ちしています。あて先はこちら。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラムちゃん係

SOFTWARE CONTEST

MSXマガジン

フム、不調である。先月『ゴールド・フィッシュ』が2席に入選したのも遠い昔のことのように思えてくるのだ。たしかにこの時期は忙しいもんねー。しかたないか。そこで今月は、送られてきた中でもう少しで入選だったものを紹介する。

⬆作者がこのツールを使って描いたサンプル風景画なのだ。油絵っぽい雰囲気がよく出ていてイイ。

⬅上の絵の一部分を拡大したところ。これは、画面全体の9分の1にあたる部分だ。細かい修正が簡単。

CANVUS

奈良県／上浦英逸

いきなり実用ツールの登場だ。別にソフコンでツール部門というのがあるわけじゃないんだけど、結構このテのものが送られてくるんだよね。そういえば、3月号で紹介した中にも家計簿ソフトというのがあったなあ。

で、この『CANVUS』は、本格的なグラフィックエディタだ。市販グラフィックツールなみのさまざまな機能を持っていて、マウスを使って画面いっぱいに絵を描くことができる。

それじゃ、順にCANVUSの特徴を挙げていくことにしよう。まず、画面モードは、SCREEN5、7、8の3モードが選択可能となっている。データが互換なので、セーブしたファイルの拡張子を変えてやることで、異なる画面モードのデータを読み込むこともできる。実際、SCREEN5のデータをSCREEN7で読むと、細身の絵が現われる。それぞれのSCREENモードの特徴（ドットや色数の違い）を活かして描画できるというわけだ。

また、ペンは細、中、太筆などの5種類の中から選べる。そのほかに直線、BOX、円形などの描画ができ、また、網掛け、拡大、コピーなどの機能がある。

さらに、出来上がった作品に額縁をつけるという、額縁表示機能はとってもおもしろい。

ただ、機能的に物足りないな、というか不便だと思うのは、アンドゥ機能がないことだろう。アンドゥというのは、描き間違えたときに、それ以前の状態に戻れる機能のこと。これがないと、結構ツライものがある。

それと、部分拡大以外のときにマウスの反応が鈍いので、少しイライラしてしまうのが残念だ。

⬆いろんなコマンドを使って、このようにスゴイ(！)絵が描ける。

ひとことアドバイス

作者の上浦さんがこのCANVUSを作ろうとした動機は、ゲームを作るときにゲームの背景やスプライトのイメージを見るツールを持っていなかったので、簡単なものを自作してみよう！ということだったそうだ。それを発展させたのがCANVUSというわけだ。

使ってみたときの第一印象として、全体的にシンプルな点が挙げられる。手軽に油絵っぽいイメージを作り上げることができる。機能が多すぎず手ごろなところがイイね。

ただ本文中でも触れたように、マウスの反応の鈍さやアンドゥができない点が残念だった。さらに完成度を高めてほしいものだ。

DEVIL'S EMPEROR

岐阜県／渡辺博

周囲を岩山に閉ざされた国〝ジポネ″に、ある夜異変が起こった。そこらじゅうに巨大な幼虫やモンスターがウヨウヨしているのだ。驚いた長老たちは、一人の若者にそのモンスターを操っているボスの退治を依頼した……。ここから、『DEVIL'S EMPEROR』のストーリーが始まっていく。

と、まあ、こんなわけなのだが、いままでのRPGと比べてあまり目新しい点はない。ということは、何か強烈にアピールするものがないと、入選するのは難しいのだ。

ここで、このゲームの細かいところをみていこう。

まず、町で買い物などをするときに消費税を必ず取られるのだ。これには、笑ってしまった。うーん、時事問題だね。

また、主人公が悪魔の呪いによって、宿屋に泊まるごとに性別が変わってしまうところがおもしろい。男(力はあるがMPが少ない)と女(力はないがMPが多い)が入れ替わるなんて目のつけどころがいいと思う。せっかくここまで考えたんだから、もう一歩くふうして、男のときと女のときでは町の人との会話が変わればよかったんじゃないかなー。

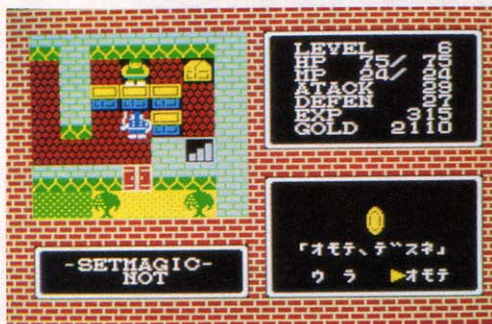
お遊びの部分では、武器や防具を買ったあとに、コインの裏表を当てるギャンブルのコインゲームのアイデアが光っているね。

もうチョットがんばってほしいなー、なんて感じたのは、主人公や敵モンスターのグラフィック。それに、フィールドでBGMがなく、さびしい感じがするところだ。音楽は、ゲームの奥行きを深くすることを忘れないでほしいね。

また、情報(ヒント)の出し方が、あまりよくないように思える。まだまだ先の町の話より、次にどこへ行って何をしたらいいのか？が明確じゃないのが残念だ。

これをもとにしてグラフィックやBGMを強化して、コインゲームのような〝遊び″の部分を増やしてほしいものだ。

⬆戦闘シーンだ。もうちょっとグラフィックに凝ればよかったんじゃないかな。

⬆ここでは、小ボスが強いので注意が必要だ。ヤバイときはすかさず逃げよう。

⬆買い物のあとのコインゲーム。確率は2分の1。もうけよう。

ひとことアドバイス

どうも目新しさがないのが残念だった。本文中でも指摘したが、戦闘シーンのグラフィックもイマイチという感じ。ただ、買い物をするときに消費税を払わなければいけないなど、タイムリーなものを取り入れていることは評価できるね。まあ、その消費税にしても、一律10ゴールドじゃなくて買い物した額によって変わるようにすれば、もっとよかったと思う。

とにかく、これを土台にして、オリジナリティーのあるものを作ってほしい。次回作に期待したいものだ。

ブリリアントな作品を待つ!

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト″では、読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席にはそれぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入選した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

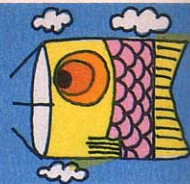
●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスクなど)。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

グランプリ
賞金30万円
堀井賞・木屋賞 10万円

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーMSXマガジン
ソフトウエアコンテスト係

INFORMATION

AV

CDラジカセも安くなったもんだ

なんでもCDラジカセがとっても売れているらしい。昨年の国内出荷台数は246万台で、これは前年比281パーセントという驚異的な伸びなんだそうだ。そんな好調な売れ行きのなか、日本ビクター(株)はご存じ『CDian』シリーズから、『RC-X50』をさらに安くして新発売。ダブルカセットメカ搭載、迫力の重低音〝Gホーン EX〟搭載、VHF音声多重対応の3バンドチューナーなどなど機能面ももちろん充実。価格については消費税の関係があるので、お店に問い合わせてね。

▲3ウェイタイマーも外部マイク端子も付いてるよ。㊐日本ビクター㈱☎03-580-2861

聴きながらお話できます

ソニー(株)から究極のウォークマンが2機種も出ました。写真左のカセットプレイヤー『WM-506』は、テープを聴きながら外部の音とか声が聞けちゃう〝ホットライン〟機能を搭載。つまり、〝ホットライン〟スイッチをいれると、本体内蔵マイクを通してヘッドホンから相手の声が聞こえてくるわけなのだ。で、写真右の『WM-609』は、わずか10分間の充電で2時間、30分間の充電で4時間の再生ができる急速充電をやってのけちゃうすぐれもの、なんだぞー。

▲『WM-506』が26,800円[税別]、『WM-609』が23,100円[税別]。㊐ソニー㈱☎03-448-3311

RADIO

"クリップラジオ"販売地域を拡大!

自分の好みの放送局カードを専用ステレオイヤーレシーバーにくっつけるだけで、聴きたい放送がいつでも最適なチューニングで楽しめちゃう『クリップラジオ』。やっぱりものすごーく売れてるらしいのよね。というわけで、このたび東海・関西地区向けの放送局用カードがそれぞれ10種類ずつ新発売されたのだ。もちろんソニーからの発売。

東海地区向け、関西地区向けともに主要な放送局を網羅。誰でもきっと満足できる面々なのだ。

FM放送局カードはとーぜんステレオでお楽しみいただけます。

▲AMカード各2,400円[税別]、FMカード各3,500円[税別]。㊐ソニー㈱☎03-448-3311

CAMERA

いろいろ使えるカメラです

コニカ(株)から3種類の新顔カメラが発売されたのでご紹介しましょう。まず、写真上の『Big Mini』はこのクラスとしては世界最小・最軽量の小さなボディーに、レンズの出っぱりのないおしゃれなデザインのフルオートAFカメラなのだ。しかも、35センチまでの接写機能によりA4サイズの書類もクローズアップ撮影が可能。つまりメモがわりにも使えちゃうわけだ。

次に写真中の『チャオ』はモーター内蔵による自動巻き上げ・巻き戻し機構、ピント・露出合わせ不要の簡単操作、光量不足の場合に自動発光するオートフラッシュなどなど、とにかく使い勝手抜群。

そして写真下の『フォト・パイ』はストロボ内蔵・固定焦点方式のコンパクトカメラでありながら、24枚撮りフィルム2本とセットでわずか5,960円という価格を実現。この安さならプレゼントにいいかもね。

▲『Big Mini』。35,000円[税別](ケース別)。㊐コニカ㈱☎03-349-5251

▲『チャオ』。24,400円[税別](ケース付)。ネーミングがとってもかわいい。

▲『フォト・パイ』。5,960円[税別](コニカカラーGX100-24枚撮り2本付)。

GOODS

セサミ・ストリートのおでましだ!

↑トレーナー。5,800円[税別]。問(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03-237-5540

(株)ソニー・クリエイティブプロダクツが、『セサミ・ストリート』のキャラクターグッズをいっぱーい新発売しました。自社の手によるオリジナルものと輸入ものを一堂に並べた『セサミ・ストリート・ワークショップ』(お店のこと)も今までに8店がオープン。今後も続々とオープンする予定だとか。

輸入ものは幼児向けのものが多いけど、オリジナルものはシステムノートあり、パンツあり、と中・高校生以上の人におすすめなので す。お近くのかたは、ぜひぜひ足を運んでみてちょうだい。

↑消しゴム、シャープ、マーカー、ペン、定規のセット。600円[税別]。

↓8種類のリーフ、シール、定規などがセットされてるシステムノートだよ。1,500円[税別]。

店舗	電話	店舗	電話
新宿ミロード1F店	☎03-349-5628	インテリア・アート1	☎06-833-1201
キデイランド原宿店	☎03-409-3431	WITH ALICE	☎0992-51-8462
銀座ソニービル店	☎03-289-4275	大丸京都店	☎075-211-8111
キデイランド大阪梅田店	☎06-372-7701	横浜高島屋	(代表)☎045-311-1251

GAME

カードで野球ゲームしてみませんか!?

激ペナに代表されるようにMSXのゲームのなかでも野球はとりわけ人気がある。で、パソコンゲームじゃないのに自分だけのチームを組めちゃう本格派野球ゲームが(株)バンダイから発売されたのでご紹介しましょう。『E/Lカードベースボール 熱血スタジアム』っていうこのゲーム、投手の防御率とか打者の打率とかいろんなデータがはいってるカードが実に18種類もついているのだ。そのカードをいろいろに組み合わせて試合を進めていくんだけど、カードの組み合わせがなんと1,458通りもあるというからオドロキ! つまり、キミの自由な判断でチームを結成したり、トレードしたりできるわけ。

サウンド専用LSIを使用してるからリアルな音で楽しめちゃうよ。

↑1人プレイと2人プレイがある。7,500円[税別]。問(株)バンダイ☎03-847-5113

PUZZLE

パズルで芸術しちゃおう

↑HIBINOシリーズは各2,000円[税別]です。

そのざん新な作風でいま注目度NO.1のアーチスト日比野克彦。彼のアートがジグソーパズルになって(株)ヨネザワから新登場したのだ。ほかにスポーツシリーズ、アナザーワールドシリーズもあります。

↑ダンボールやベニヤ板の立体感がユニークなのだ。問(株)ヨネザワ☎03-861-6361

TOKYO DISNEYLAND

アメリカン・オールディーズ

アメリカのカルフォルニアに、ディズニーランドが誕生したのは、1955年。その当時の大統領はアイゼンハワー。経済復興がその最大の政策でありました。また、文化のほうでいえば、テレビがそのころより、普及し始めた時期でもありました。映画館ではグレース・ケリーやオードリー・ヘップバーン、あるいはチャールトン・ヘストンが銀幕を飾っていました。

車といえば、サンダーバードやコルベット。そして、テールフィンがはねあがったキャデラック。その車に乗っている女の子は、やっぱりブロンドでポニーテールが似合いそう……。

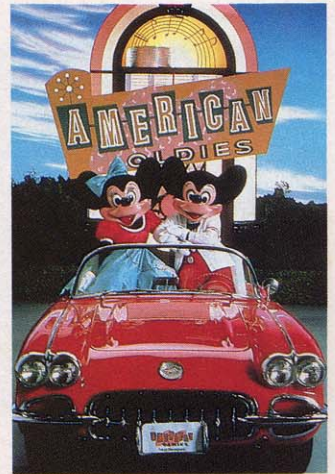
そんなアメリカン'50が、東京ディズニーランドに登場するのです。'50年代のドリームマシンが、そしてポニーテールがパレードやショーを飾るのです。

プラザ全体を使った〝アメリカン・ヒットパレード〟。ミッキーマウスやキャラクターそしてダンサー、合わせて100人をこえるメンバーが、ロックやサーフミュージックにのって踊り歌います。またトゥモローランドのステージでは1日3回のショータイムが。ロックンロール大会になってしまうかもしれませんね。

パーク内の食事にも、オールディーズの雰囲気が盛りこまれます。そしていろいろなグッズにも。ディズニーランドが生まれたときのアメリカを、東京ディズニーランドにいながら体験できるなんて、タイムスリップみたい。4月22日から6月18日まで開催されます。目で、確かめてみましょうか。

↑ミッキーは何を着ても似あうなあ。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

■ MUSIC ■

斉藤由貴の新曲なのだ

⬆CD2,920円[税別]、CT2,560円[税別]。㊐㈱ポニーキャニオン☎03-221-3232

歌にドラマにと大活躍の斉藤由貴チャン。4月21日にシングル『夢の中へ』とアルバム『age』が同時に発売されるのだ。

シングルのタイトルを聞いて、オヤッ？　と感じた人も多いんじゃないかな。そのとおり、今から十数年前にヒットした井上陽水の名曲を斉藤由貴が歌っているんだ。このバージョンではかなりアレンジを変えてあるので、初めて聴いた人はビックリするかもね。でも、彼女の透明感のある歌声はなかなか心地よいのだ。

それからこの曲は、日本テレビ系で放映される『湘南物語』の主題歌になっている。ドラマのほうも楽しみだね。

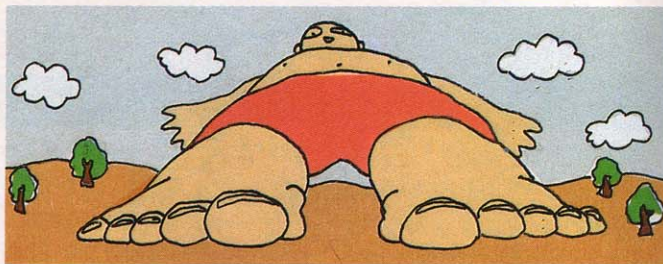
アルバム『age』は全部で10曲収録されていて、『ガラスの天球儀』、『LUCKY DRAGON』などのアップテンポの曲で、いままでの彼女のイメージとはちょっぴり違う面を見せてくれている。もちろん、オットリした(失礼)、メルヘンチックな曲、『雨色時計店』なども入っているんだ。

彼女の魅力がいっぱいに詰まったこのアルバム、聴いてみてね。

MUSIC FROM STAR TRADER

高速宇宙艇で銀河を飛び回っちゃう、日本ファルコムのあの『スタートレーダー』のCDとテープが、4月21日にキングレコード(株)から発売されます。

⬆CDが2,843円[税込]、テープが2,369円[税込]。とにかく最高！ ㊐キングレコード㈱☎03-945-2122

スーパー・アレンジ・バージョンとオリジナル・ゲーム・サントラからなるこのCD、音数がとっても多いので音色がとっても豊か。特に『レフィのテーマ』のギターの音は泣かせます！　全体的にはブリティッシュ・ロック調、まぁピンク・フロイドって感じに仕上がってます。

千倉真理の映画も大好き！

日本ではアタラナイといわれているコメディーだけど、やっぱりユーモア感覚って一番大切なものですよね。

ペテン師とサギ師

かかえこんだ仕事の多さを反省するこの1年でした。いくらフリーで仕事しているからっていったって、人間限度ってものがあるよねー。4月からは、整理をします。

⬆共演者まで、マーチンの表情に、笑いをおさえきれなくなったらしい。

さて、今月の映画は、一国の国王から、はては精神科医まで、いろんな仕事をしているようで、実はすべてが表面だけ。本職はただのペテン師だという、男たち2人の激突コメディー。

舞台は、高級リゾート地、コート・ダジュール。世界各国からやってきたお金持ちの御婦人たちの笑いにあふれているこの楽園へ、フレディ・ベンソンという風来坊のペテン師がやってきたのがコトのはじまり。彼は、その人なつっこい笑顔でタダメシにありつこうと、お金をもっていそうな女性に近づくのですが、そんな彼の出現にあせりまくったのが、ローレンス・ジェイミソン。こちら元祖・地元のサギ師。

どうせだますなら、徹底的に！　と服装から身のこなしまでバッチリきめているローレンスの縄張りにとびこんだ、その日暮らしのチンピラペテン師、フレディ。ホラ吹きどうしのしのぎ合いが始まるわけです。

⬆丸の内ピカデリーほかで、ただいま公開中。豪華なホテルやダイニングルームもみごたえタップリ。

フレディ役に、〝リトル・ショップ・オブ・ホラーズ〞や〝愛しのロクサーヌ〞などで、やっと日本でもおなじみになったスティーブ・マーチン！　アメリカでは、すでにコメディースターの大御所です。彼が、スクリーンの中にいるだけでおかしいのに、今回の映画でも、これでもか、っていうくらいのクレイジーぶり！もう、ヨダレをたらして笑ってしまうわけ。

見方によっては、相当あぶないネタで、笑わせているトコロもあるので、人間の存在などを深刻に考えてしまう人には、あまりお勧めできないかもしれませんが、それだけギリギリのところで笑わせてくれてるっていえるかもしれません。

ひとりで行っても、明かるく映画館を出られる作品です。

BOOKS

ダロスの盾

人気沸騰中のロールプレイングゲーム『ウィザードリィ』。MSX2対応のROM版も発売されて、ますますファンが増えそうな勢い。そんななかで(株)アスキーより、『ウィザードリィRPG サプリメント01 ダロスの盾』が発売されました。サプリメントっていうのは、〝付録〟ってこと。新しいシナリオやワールドガイドなどを網羅したこのサプリメントがあれば、自分でシナリオを作るのにとっても役だちますのですよ。

製作は安田均とグループSNEが手がけてます。

☗3,000円[税別]。たのもしーい1冊。問(株)アスキー☎03-486-7111

すぎやまこういちのゲーム大博覧会

〝人生はゲームだ〟と豪語しているあのすぎやまこういちが、ついにゲームの事典のような本をつくってしまいました。

(株)日本ソフトバンク発行のこの本は、パーティーゲームからボードゲーム、コンピュータゲーム、果てはギャンブルに至るまで、文字どおりゲームの博覧会さながらにずらっと紹介しているのだ。

あと、高橋章子や阿佐田哲也などとの対談もあって、とっても楽しめちゃう。カジノ通のすぎやまならではの〝世界カジノ事情〟も痛快で小気味いいのだ。

☗特製双六付き。2,800円[税別]。問(株)日本ソフトバンク☎03-261-4095

VIDEO

グレート・ブルー

出来はよくてもアタらない映画ってたくさんあるもんで、先月の『さよならゲーム』につづいての〝ビデオで再認識しようシリーズ(?)〟第2弾がコレであります。

世界素潜り選手権の栄光の座を目指す男たちのドラマ、といってしまえばそれだけだけど、この映画には男のロマンチシズムが見事に息づいている。それは主人公の海に対する異常なまでの愛だ。陸に上がればフツーの男が、いったん海に潜ればがぜん生き生きしてくる。まるで母の腕に抱かれたような安堵の表情を浮かべ、自由に海底で遊ぶ。それもむべなるかなと思わせるあまりにも美しい海。

それゆえ現実社会では安定の地を得られない男の悲劇ともとれないことはないけれど、海へと帰ってゆく男の幸福な顔を見ていると、いやいやこれはハッピーエンドなのだと思い直してしまうのだ。

女の愛にふりむきもしなかった主人公のいさぎよさが心にしみる映画でもあります。まずは今月イチオシの作品ね。

●発売元/CBS/FOXビデオ
●販売元/日本エイ・ブイ・シー
●4月13日発売/120分/15,700円[税別]

グッドモーニング・ベトナム

ベトナム戦争映画でありながら戦闘シーンが出てこないのだ、この映画には。それは、主人公のDJがベトナムに赴きながらも実は戦いを見てはいなかったからだ。

DJは、しかし戦いを知っていると思い込み、毎朝マイクに向かって政府に対し、戦争に対してキツイ皮肉を飛ばす。ときには言ってはいけないことまで口にする。友だちになったベトナム青年に裏切られたと知ると、信じていたのにといって涙を流す。主人公のこのノー天気なヒロイズムが哀しくもあり、おかしくもある。

戦争の悲惨さなんてのはしょせん見てるだけではわからないんだよ、とでもいいたげな監督の視線がスルドイ、身につまされる作品。

●発売元/バンダイ
●販売元/AE企画
●4月25日発売/121分/15,800円[税別]

こちらブルームーン探偵社/ダイヤモンドは天使の微笑

『ダイ・ハード』の〝ダイ・ハード・マン〟ことブルース・ウィリスさまの名を知らしめたTVシリーズがよーやくビデオになる。このパイロット版はすでにNHKで放映済みだけど、彼のナマの声が聞けるってんで、ファンの人はもう大騒ぎ!?

いやはや、やっぱかっこいいのである。お調子者だが、キメるときはビシッとキメる。アタマもキレて行動力もある。口もとがかのミッキー・ロークに似ているなんていわれるけど、演技力はだんぜんウィリスが上。第一、清潔よね。

その魅力を堪能できるビデオ化第1弾には、高いビルでの手に汗握るアクションシーンもあって、『ダイ・ハード』を彷彿させるかっこよさ。はやく次が見たい!

●発売元/CIC・ビクタービデオ
●販売元/日本エイ・ブイ・シー
●4月28日発売/96分/14,830円[税別]

EVENT

マイクロコンピュータショウ'89

⬆これが去年の会場風景だ。問マイクロコンピュータショウ事務局☎03-433-4547

●会　期　5月10日(水)〜13日(土)
●時　間　午前9時30分〜午後5時
●会　場　東京流通センター
第1展示場：A,B,C,Dホール(2階)
第2展示場：Eホール（1階）
Fホール（2階）

半導体・電子デバイスから応用機器・ソフトウエアシステムまでを含んだマイクロコンピュータに関する総合的な専門ショウが、今年も開催されます。興味のある人はおでかけください。入場は無料。

テトリスゲーム大会

一度やり始めたら止まらなくなっちゃうパズルゲームの最新ヒット作『テトリス』。もうキミは十分腕を磨いたかな？　そのテトリスファンのためのスーパーイベント『テトリスゲーム大会』が開催されます。主催はもちろん(有)BPS。

プレイヤー1人あたりの持ち時間5分で、どこまでスコアを伸ばせるかを競うのだ。いざ秋葉原へ！

⬆入賞者には豪華なプレゼントが待っているのだよん。問(有)BPS☎045-931-0151

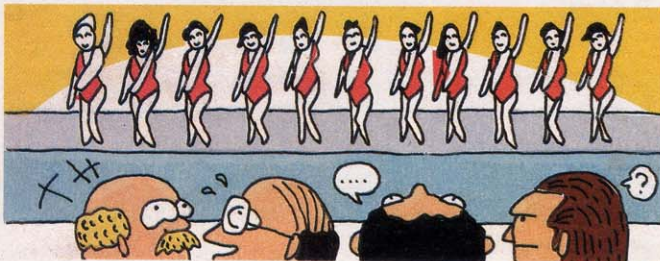
●日　時　4月16日（日）
午前10時〜午後2時
●会　場　ラジオ会館8階
（東京・秋葉原）

NEWS

'89日本テレネットイメージガールオーディション

⬆詳細は(株)日本テレネット☎03-268-1159へ。

(株)日本テレネットは発売予定のアクションゲーム『ヴァリスⅡ』にあわせて、同社のイメージガールとして〝セーラー服 優子〟のオーディションを実施。応募資格は14〜20歳までの健康な女性で、1年間イメージガールとしての契約が可能な方なのです。

●応募のあて先
〒162 東京都新宿区
東五軒町1-9片岡ビル
(株)日本テレネット
'89イメージガール
オーディション係

VIDEO

CICの主要映画作品が安くなって再登場

消費税導入が関係しているのかどうかは知らないけど、CICの超優良映画のVHDが4,841円[税込]という破格値になって再登場しちゃうのです。4月21日に発売されるのは『フラッシュダンス』、『グレン・ミラー物語』、『ローマの休日』などの5タイトル。5月21日には『バック・トゥー・ザ・フューチャー』などの5タイトルが発売されます。

⬆充実した顔ぶれだ。7月と9月にも発売予定とか。問日本ビクター(株)☎03-270-2236

NEWS

アスキーカードDOUBLEプレゼントキャンペーン

⬆申し込み資格は高校生を除く18歳以上。

⬅世界の時間がわかるかしこーいワールドタイムを3名様に。

アスキー製品の購入はもちろんのこと、ASCII NETや海外のパソコン通信に、さらには日本信販クレジットカードとして、VISAカードとしても使えちゃう便利なアスキーカード。で、このたびアスキーカードではDOUBLEプレゼントキャンペーンを実施。つまり5月31日までに申し込み、ご入会されたかたに、特製リフィル型『DATA BOOK』とアスキーネット『リザーブキット』をあげちゃうのだ。そこでMマガの読者にもこの2つを30名様に、さらに特製ワールドタイムを3名様にプレゼント。応募要領は159ページを参照してね。締め切りは5月8日だよ。

⬆左がDATA BOOK、右がリザーブキット。問(株)アスキー☎03-797-7601

CARD CASEなのだ!!

会員の皆様には、新鮮でお得な情報を満載したリフィルサイズの会報誌CARD CASEを、ご利用明細に同封して毎月お届けします。

⬆得する情報がぎっしり詰まってます。

PRESENT

今月はなんと腕時計もあるのだ。ご入学やご進学などにはうってつけのプレゼントになりました。締め切りは5月8日。

アークス ブラックドラゴンの誕生!

あのウルフ・チームが今年の1月にお引っ越ししたのです。前は新宿区下宮比町っていうところだったんだけど、今度は同じ新宿区の馬場下町っていうところ。とにかくめでたしめでたし、なのだ。

そこで、引っ越し記念の出血大サービスということで、今月号と来月号の2ヵ月連続でプレゼントをいっぱーいくれちゃうのだぞっ。ちなみに今月は、ロールプレイングゲーム『アークス』のゲームブック『アークス ブラックドラゴンの誕生!』を5名の方にプレゼントなのだ。

アークスといえば正統派のロールプレイングでありながら、その斬新なシステムで人気爆発中のゲームだ。ちょうどアークスをやってる最中の人には、とってもタイミングのいいプレゼントになりましたね。ところで、来月のプレゼントは何なんでしょうね。まっ、私は知ってますけど。

釣りキチ三平の腕時計

ビクター音楽産業(株)が、人気シミュレーションゲームの『釣りキチ三平』の腕時計をなんと10名もの方にプレゼントしてくれちゃうというのだ。釣りキチ三平ファンのキミ、涙が出るほどうれしいでしょ。ねっ?

『カルラ舞う!』のテレカ

最近なにやら魔界ものが流行のきざしだよね。『月刊ハロウィン』に連載中の『変幻退魔夜行カルラ舞う!』も魔界とか霊界を扱ったコミック。それがなんとアニメ映画になってしまったのだ。で、映画化を記念して(株)イーグルズ・カンパニーから、このオリジナルテレカを5名の方にプレゼントしてくれるのだ。掘り出しモノだと思います。

♡ごめんなさい♡

MSXマガジン4月号のMSX NEW SOFTの11ページの記事のなかで、『魂斗羅』のメインRAMが128K、との記載がありますが、これは64Kの誤りでした。

次に、93ページの"MGCからのプレゼント"の記事のなかで、問い合わせ先がMGC(☎03-354-0044)とありますが、これはニューMGC上野店(☎03-832-0017)の誤りでした。

また、174ページの記事のなかで、『LAB Letter』の価格が1,980円、との記載がありますが、これは3,200円の誤りでした。

ここに訂正させていただきます。

読者の皆様、および関係者の皆様に大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、バックナンバーをご希望のかたは、当社直販部(☎03-486-7114)へお問い合わせください。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

今月より、若干のレイアウト変更を敢行!

MSX通信

Light Side

特集1 春の科学特集!

門出の今ごろには、やはり科学する心が必要。そこで実力派のM通は、科学特集を組んでみた。さあ、科学だーん!

1 Let's 浸透圧!

動植物になくてはならない物理現象の代表例のひとつに、浸透圧がある。あ、そうじゃなくて、重力とか摩擦とかと同じの、ごくありふれた自然現象ですよ。

さて、では、終わり。尾張名古屋は城で持つ、スープはスガキヤ味で持つ、ドンドン! ではなくて、濃度の異なるふたつの溶液があるもので隔てられていると、仮定しましょう。家庭は円満、中村屋は肉まん。その隔てているあるものが、たとえば陶器とか、鉄とか、チタン合金とか、ハイマンガンスチール(エイトマンの素材)とかですと、そのふたつの溶液は未来永劫(みらいえいごう、と山川静夫アナの声で読もう)、なんの変化もないんですが、そのあるものが、セロハンとか、じつはセロハンぐらいしか、今思いつかないのだが、そのセロハンなどの半透膜だと、溶液は濃度の薄いほうから、濃いほうへと移動するのでーす。らっぴー。ということは、そこにひとつの、溶液を移動させている圧力が働いているんだじょ。それをプロは浸透圧と呼ぶの。

2 GO! GO! 光合成

光合成の科学的なお話の前に、ちょっと光合成に、まつわる心温まるお噂をひとつ。

あれは、私が大学生のころ。私は、学園祭の役員をやっておりましたんです。その学園祭実行委員会で、全学に向けてアンケートを取ろうということになったわけなんですわ。それで、質問事項を何項目か作ったんですけどね、そのなかで、「あなたが、世の中で最も大切だと思うものは、なんですか?」という設問を設けたのですよ。まあ、予想される回答といえば、「お父さん」とか「彼氏」とかそんなんだろうなあ、と思ったところが、とある女性からの回答を見ますところ、「あなたが世の中で最も大切だと思うものは、なんですか?……光合成」

確かにそうです。光合成がないと人類は滅びてしまう。しかし女子大生なんですよその人(記名アンケートではなかったが、性別記入の欄はあった)。ああ、その女子大生に会って、ぜひともお話ししたかった。すごい人なんだろうなあ。

3 コンピュータ講座 いやんバッファ

「いやんバッカーン、そこんは、オチチなの一ん」。などという歌を、今をときめく林家喜久蔵師匠が歌っていらっしゃったのを、ご存じの方も多いと思う。あや、少なかったかな？ まあ、そんなことは、3パーセントの消費税、あるいは、波紋が広がる一方のリクルート問題に比べれば、さしては全面使用禁止が叫ばれるところのフロンガス問題、などに比べればささいな問題であるな。

さて、話を本題に戻そう。林家喜久蔵師匠といえば、思い出されるのが、人気番組の『笑点』、あるいはラーメン党というのがあたり前田のクラッカーのこんこんちきである。そして、もうひとつ、科学技術の見地から思い出されてしまうこと、それが、バッファである。なぜかというと、師が昔、歌われたところの、「いやんバッカーン……」の部分が「いやんバッファーン……」についつい聞こえやすい傾向にあるからであるにほかならない。ややこしい、言い回しであるな。家元は帰るぞ。

そんなこんなで、データの転送を行なう場合に、一時的にデータを蓄えておく、メモリ上の領域のことをバッファと呼ぶわけであるが、それにリン(元素記号はPである)を混ぜるると、バッファリンになってしまう。うそ。

バッファは、余分めに取っておくことが望ましかるかる。

4 蚊が食う科学

最近の日本ではほとんど見られなくなってきたのだが、マラリアとか日本脳炎とかの伝染病の媒体として活躍してしまうのが、ぷーんぷーんの蚊である。

蚊といえば思い出されるのが筆者が大学生のころのこと。私には2浪の友人がいた。仮にエヌくんということにしておこう。エヌくんは、ぼけーっとしてるやつであった。が、洋楽にはとても詳しい男だったのだが、まあ、それは今さら誉めることでもないので割愛じゃ。さて、私はある日、彼を含めた友人3人と、ファミリーレストラン『BIG BOY』でサパーをとっていた。私はたしかコンビネーションフライとかなんとかを食していたと思った。いつものようにわれわれはエヌくんを小馬鹿にしながら歓談していたのだが、そんなときに、エヌくんのハンバーグセットの皿に、蚊がとまったのである！ ソースの粘着力で、蚊は身動きできずに、羽だけを動かしている。その光景は、またまたわれわれのお笑いぐさになってしまっていたのであるが、その雰囲気を打破しようと、エヌくんは、その蚊をフォークですくって、食べてしまったのである。窮鼠猫を噛む(きゅうそねこをかむ)の心境であった。蚊も災難であった。

特集2 MSX通信ザウルス

MSX君① 小山俊介 プロデュース：J.珠玉

耳で聞くところによると、今年は恐竜が流行するらしいな。ほんまかいなー、そーかいなー、へーっ。そんなことは、われわれの職業や収入にはまったく関係ないので、ほうっておいてもいいことなのであるが、ちょっと最近おセンチなところもあるので、小特集を組んでみた。時代にトレンドな漫画のコーナー、MSX通信ザウルスなるものを企画してみた。

企画は簡単、仕上げをごろうじろ、五郎に二郎という感じ。とってもアバンギャルドな2作品を、ここにアメリカ合衆国に先立ち、一挙大公開してみたぞ。作者はもうしつこいほどおなじみの、田中パンチと、前職がカナディアンショッキングでのバイトという本誌デザイナーの小山俊介(23)である。実は、当コーナーの常任イラストレーター桜玉吉先生にもお願いしたのだが、断わられちったのよ、諸事情で。なんでかね？

マヌーな新入学

4月といえば、新入学の月である。銀行員をお父さんに持つ村野さん(仮名)のお家では、息子さんの雄太郎くんが、無事に某私立大学にご入学。明日は、その入学式である。夕食の終わったあと、お父さんは居間でゴルフクラブの手入れ。雄太郎くんは、テレビの仮面ノリダーの活躍に見入っている。お父さんが、言う。

「おい、雄ちゃん、おみゃーさんは、明日の支度はできとりゃーすのか？　気になってもーて、このゴルフクラブも曇ってしもーて、だちかんわ。ほっほっほ」

お父さんは、単身赴任で、7年間名古屋方面にお勤めであった。

「雄ちゃん、明日うちは、なにを着て行ったらええんどすかいな。ほんまにもう、困ってしまいますどすえ」

「ママ、たのむからさあ、そのわけのわかったようなわからんような関西弁、やめてくれよう」

「そりゃ悪かったわねえ。でもいいでしょ、べつにだれにも迷惑かかってるわけじゃないんだし。そんなツンケンしなくてもいいじゃないの。でもね、雄ちゃん、明日はついて行きますからね」

「もういいってば、ママ。こないでよ、絶対に」

「うんにゃあ、ママ」

「あーた、なにをおっしゃってるんですか？　あーたは、クラブでも磨いていなさい。バカ」

父兄同伴の入学式と、お母さんのヒステリーと、安易な養子はマヌーなので、気をつけましょう。M通読者のみなさんは、早く独立しましょうね。

いよいよよいよい 朝から回文大作戦

大阪府富田林市の回文早作りの名人さんからちょうだいした。なにをといえば、回文の数々だ。

やい、カゼか、いや。音色(ねいろ)黒いね。暖炉、髪にミカロンだ。観察かつ参加。田舎、なかなかない。八日、店のセミ買うよ。よい税制、せいぜいよ。出ろ！　ここのつの心で。書く漢字、人格か。よりタフな二人よ。飛べ！　飛べ！　しかしべトベト。無いカルマは、丸かいな。シーボルトの取る帽子。

連続技で書き記してみた。この人のパワーはすごいね。このパワーを発電とか核融合とかに、使用したいものだわ。核融合エネルギーっていうのはとってもクリーンらしいので、彼の回文パワーを、ぜひとも高速融合炉に……。ちゅどーん。

回文に凝ってしまう人は、目で見るもの、耳で聞くものを、なんでもかんでも逆さにしてしまうみたいである。「電話かあ、でんわ、わんでわんで、瀬戸わんで。ちがうなあ」こーんなん。はは。じゃまた来月。

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

今月も、各地に混乱を招きながら邁進してしまうという、ゲームレビューである。まあ、こんなゲームがモノホンならすごいね。

マイト・アンド・マリック

各種の超常現象を巻き起こしながら、戦慄のサイキックRPGがついに登場！　その名も『マイト・アンド・マリック』。どんなゲームか、さっそく説明していくとともに、どういうふうにゲームを進めていけばいいかもご紹介してみよう。

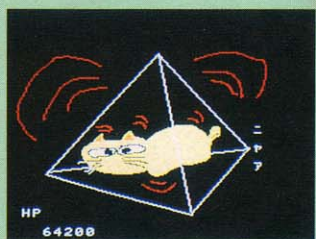
⬆ほら、こんなに大きな500円玉を、てのひらの中に通してしまうんですよ。

まずプレイヤーは伊豆の温泉郷、稲取温泉の宿屋『寿屋』で、仲間を集めてパーティーを組まなくてはいけない。いわゆる、キャラクターメイキングである。そうさなあ、どういうメンバーがいいかなあ。やっぱり、漫画スーパースリーのマイトがいいかなあ。「コイルはでぶっちょぼよよのよん、フリーはきどってすいすいすい、マイトの出番だ、ばらばらばら」だもんな。

やはり、分身の術が使える、マイトをまずは仲間にしてみよう。

あと、やっぱり、小林旭だな。マイトガイ。「あのコをペットにしたくって」とくらい。小林旭ぜひともパーティーに加えよう。

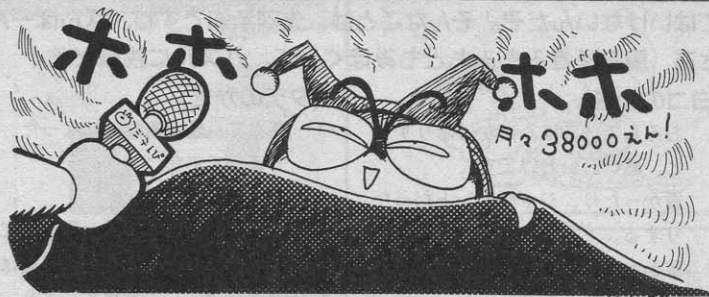
そして、もうひとり、忘れてならないのは、Mr.マリック。彼をパーティーに加えると、いろいろな超能力が使えるようになるのだ。

たとえば、モンスターたちの前で手のひらに500円玉を通してみせて圧倒させる必殺技〝地獄の500円玉通し〟や、大型スプーンを曲げ、敵をびっくりさせて、相手の脈を早くさせてしまう〝清田クンもびっくりスプーングにょぐにょの術〟など、多彩な攻撃パターンが楽しめる。

⬆ピラミッドパワーの実験。この、三角錐の中には、いろんな謎がいっぱいぱい。

パーティーが揃ったら、いざ出陣である。ダンジョンの中を旅して、経験値を高めていきながら、地位と名誉を勝ち取っていこう。ただし、インサイダー取り引きだけは御法度だぞ。これは、約束だ。

※今回のネタは、ダニエル宇並くんにヒントをいただきました。

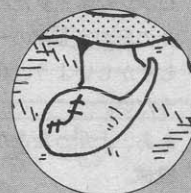
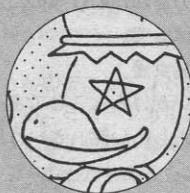
Dark Side アブMSX通信!!

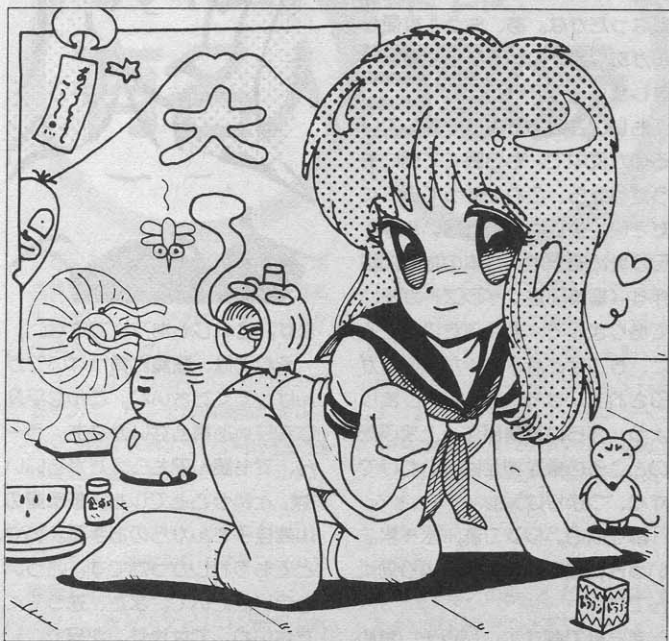
ダークサイドって、なんでダークサイドなんだよという質問が、たまに寄せられるのだが、それはね、モノクロページのM通だからなんだよ。わかったかな。ほんじゃあアブっていうのは、なんなんですか？　それはね、とても危ない、毎月読んでいるとどこかしら危なくなってきてしまうから、なんだよ。

(同じとこさがし)

人気が大爆発。M通ダークサイドの目玉コーナー、同じとこさがしだー。イラストは、桜玉吉先生。桜先生といえば、ファミコン通信に好評連載中の『しあわせのかたち』の作者さんで、あらせられるわけでして、先月(3月)の3日に発売されました単行本の売れ行きもものすごいものがあって、今や飛ぶ鳥も落とす勢いの、平成最初の漫画家と謳われておりますねん！　単行本のこと、知らない？　それは一大事。すぐさま書店さんにかけつけなされませい。あ、消費税分のお金も、忘れずにな。

えーさて、今月も問題である。下にある2点のイラストで、共通するパーツを探してくださりまっせー。ビリヤードでマッセはお断わりでっせー。

官製はがきに、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、あなたのモットーを書いて、M通の最後のページに書いてある住所に送ってください。正解者の中から抽選で2名様に図書券3,000円分を進呈いたします。今月はまたまた、本当にむずかしーんだぜ。

先月の解答

先月号の4月記念同じとこさがしスペシャルはいかがでしたか。3枚のイラストから同じところを探し出すというのは、かなりむずかしかったかな？　でも、編集部内で首実験してみたところ、だいたい2分から3分くらいでわかってしまうようですね。でも、Mマガでおなじみのロンドン小林改め小林豊丸は、20分くらい悩んでいたようです。やっぱり、どこかおかしいヤツなんですね。

では、先月号分の正解者の発表です。神奈川県の平井秀司さん、そして静岡県の石川渉さん。どうもおめでたいこってすな。今年の運の3分の1くらい、使ってしまいましたかね。

クロスワードパズル

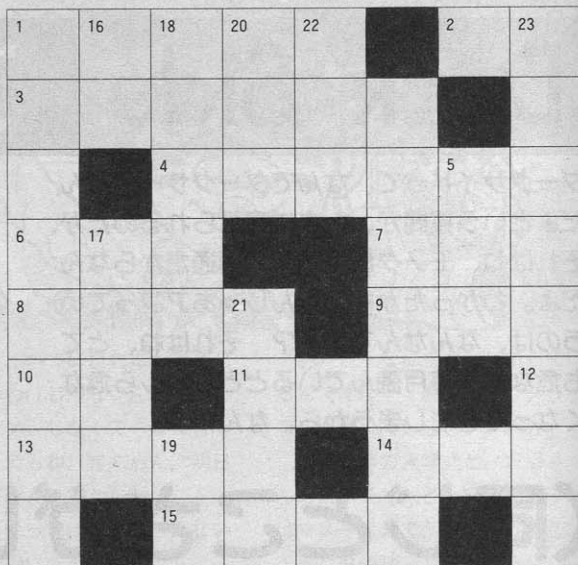
パズル好き集まれ！　といっても、本当にMマガの編集部に集まってはいけないんだぞ。そんなことは、先刻承知ですね、ぽんぽーん。さあ、脳みそをみもみもともみほぐして、パズルに挑戦だぞ！

〈ヨコのかぎ〉

1　おろして、ごはんにかけたりすると、おいしいわけです。
2　重かったり、ジャイアントだったりする。
3　草とか木が寝ます。
4　矢のとがった部分。
5　ねぎの相棒。
6　床が板張りですな、この部屋。
7　ロングなネックだねえ。
8　その日のすもうの一番最後に。
9　むずかしいよう、ねえねえ、ちょうだい。
10　ああ、上がった上がった。
11　機械。
12　ぷーん、ぷーんぷーん。
13　日本の名前。
14　息子。
15　キューがつきものです。

〈タテのかぎ〉

1　高くて、最近きれいになった、ので有名ですな。
2　立ち会いのこと。
5　バラ科の落葉木。春と夏の間に、赤い色の花をつける。その実は、砂糖漬けにして食べてしまう。
7　特別待遇の席。
16　これで、こすのです。
17　全力をかたむけるのだ。さあ、がんばって。
18　有名女優。
19　いいかげんなことである。
20　おもしろい話、という意味の漢語形。
21　しまうまの意。
22　釣り針の先にあるやつ。
23　ハウスの有名商品。西城秀樹のものまねで言おう。

1	16	18	20	22	■	2	23
3						■	
	■	4				5	
6	17		■	■	7		
8			21	■	9		
10		■	11			■	12
13		19		■	14		
	■	15				■	

〈3月号の解答〉

たくさんのおはがきありがとう。うれしかったのは、だんなさんが読んでるMマガを盗み読みして応募してみましたというような、人妻さまからのおはがきが、何点かあったこと。ほほ。で、東京都の中川善博さんと千葉県の山崎くみこさんが、おめでとうの方々です。

カ	ク	テ	キ	■	ト	ロ	ロ
リ	ラ	イ	ト	■	リ	リ	ー
フ	ス	マ	■	ガ	ス	コ	ン
ォ	■	イ	ニ	ン	■	ン	■
ル	ル	■	ン	■	プ	■	マ
ニ	ッ	ク	ニ	ュ	ー	サ	ー
ア	ク	セ	ク	■	サ	ン	マ
■	ス	ジ	■	カ	ン	バ	ン

淑女のページ

ここは、女性の読者、そうあなたあなたのページなのですよ。MSXでラスト・ハルマゲドンをやっておりますのよ、という高校生のあなたでもけっこうですし、パズルがあるわねえと、こどもさんのMマガを盗み読みしている奥さまも大歓迎！

淑女のページ係ではなくて、おたよりコーナーあてのお手紙なんだけど、このさいだ、いいよね。

「Dear編集者さん。こんにちは！私はあと46日で17歳になる高校生です（要するに今は16歳ということです)。MSXマガジンのおかげで、嫌いだった情報処理の授業が好きになりました。ありがとうございます。これからも毎月買いますね。話題は変わりますが、私の今のクラスは、女子クラスなので男の子がひとりもいません。先生の平均年齢も53歳です……。悲しい」

そ、そーですか。消印は2月の20日になってますから、もう17歳になったかな。あ、もう1枚便せんがありますね。そちらも掲載いたしましょう。

「もし、このおたよりを読んでいるのが夜中で、もう眠くて死にそうだったら、これをやってみてください。少しは効くと思います。目が覚めるツボ。5本の指で20回押す（編集部注：イラストが描いてありまして、上まぶたのところに、5つほど点々でツボの位置が印されています)。骨を押しましょう（さらに編集部注：上まぶたのところの骨を押せばいいわけですね、つまりは)。

酢を飲む。リンゴ酢＋水＋氷。いっきに飲む。コーヒーより効くんです。

まち針で刺す！　バッチリ覚めます。これじゃあマゾですな。

それでは、睡魔に負けないでがんばってくださいね。こんな平凡な文じゃあ載らないかなあ。うーん、でも読んでもらえたからいいや」ということでした。岐阜県の川端桂子さんからのお手紙。いや、とてもうれしかったです、こういうのいただいて。また、送ってくださいね。ではまた、次号で。

尾藤イサオに似てる
書生さんお色気大冒険

現代に生きる書生さんが、日本各地を転々と旅しながら、真のお色気を探し出すというこのコーナーなんだが、もうひとつなんかその趣旨が希薄なような気がする昨今。なあ、そうであるでしょ、書生さん。あ、そうだった、書生さん。キミはなんか渋谷にある有名なデザイン研究所を卒業したんだってな。
「えへへ、そうですよ。今、PCエンジンのドラゴンスピリットの7面をやってるところなんですよ。話しかけないでもらえますか」

そりゃ、悪かったな。そうか、キミはあの桑○をでているのか。そういえば、ログインのほうでデザインをしている、あのガーフィールドに瓜ふたつの田宮朋子つ一人も、たしかそこの卒業生なんだってな。
「ええ。先輩にあたるんですがね。ブブブブ。あ、やられちゃった」
私の責任だっていうのか？
「ええ、そうですよ。ああ、しょうがないから、サディスティックミカバンドでも聴こ」
そいつは悪かったなあ。そういえばあの、テレビのファミリアのCFはすごいな。白い地面が波うってるもんな。見たことあるかい？
「……」（ソニーのヌードでCDを聴いているため、返答がない）
今回はどこを大冒険するんだい。
「こどもの城とかは、どうですか。あの建物の前に建っている、岡本太郎さんのモニュメントがすごいですから。ミュージカルとかいつもやってますしね、なんか、なかにはプールとかもあるらしいし。あそこに行きましょうよ」

⬆岡本太郎アートの前で、岡本太郎アートのものまねをする、書生さんはバカ。

お、なんか積極的ではないか。
「そうでもないすよ」
あ、そうなの。じゃいいけど、次号ではお色気にしようね。
「ええ」

M通編集部
有名人目撃録

あいもかわらず、編集部がある東京青山いうところは、芸能人や有名人が多いわな。このコーナーのネタは尽きにくいのだ。
さて、まずは田中パンチからの報告である。パンチは編集部が面している通称骨董通りで、**小林桂樹**に遭遇。通りを闊歩されておりました。ダウンジャケットを着て、野球帽をかぶっていらっしゃいました。パンチは、桂樹さんのファンなので感動しましたとさ。
さて、次だ。ファミコン通信の水野店長は、なんと外国有名人に遭遇した。**ルイジ・コラーニ**だ！といっても、どんな顔をしている人か知らないんですけどね。まあ、店長が言っているので、信用しておきましょう。しかしルイジ・コラーニには、よく似た人が多いからなあ。だって言うでしょ。類似こら一似。うぎゃー、お粗末くーん。
続いて、Mマガのデザイナー軍団の荒井＆小山（通称ハッピーアンドさおちゃん）の名コンビの目撃録である。青山のデニーズで、なんと！**ヒロ**くんに出会ったとのこと。ヒロくんってわかるかい？沖田浩之のことだぜ。夜中に晩ごはんを食べにいったとき、いたそうである。お、いたというのは失礼であるな。いらっしゃったそうである。なんか久しぶりな感じなので、お会いしたかった気もする。その青山墓地横のデニーズには、夜な夜な芸能人が出没するので有名なのだ。
それから、ちと古いネタなんだけどおもしろいから、許しちくれい。前出のMマガデザイナー荒井ぴよぱずは、2〜3年前、軽井沢でなんと！元巨人軍選手の**土井**に遭遇したとのこと。王でもなくて、長島でもなくて、土井というところが、やっぱりいぶし銀、くんせい金というところでありましょうか。
みなさまも、どこかで有名人に会ったというような情報がありましたら、おはがきお寄せください。

純粋なおたよりコーナー

「じゃあね、フレディ。あしたもこの場所で会いましょう」
「ごめん、クリスティーヌ、あしたはおたよりを書くんだ」

エクセレントロリロリマンガ
春風一刀斎 SAKUMA TARAKICHI

カメラマンの山田さんて旧Mマガ時代のY²さんのことですか? 変な車(?)乗っているんでしょ? Y²さんのカラくちのレビューもう一度読みたいな。

(三重県 瀬川 和輝)

♨ うん、乗っているよ。でもね、変な車じゃないよ。昭和42年生産のパブリカ(UP20型)というヤツ。このクルマは2ドアセダン4人乗り、空冷4サイクル水平2気筒、754ccで36馬力のトヨタの小型車なんだ。ジェリー藤尾がイメージキャラクターで宣伝してたクルマ、と言えばお父さんぐらいなら覚えているかもね。

ボクのパブリカは父親のもので、ボクが生まれてすぐに買ったそうだ。だからボクは赤ん坊のときからこれに揺られていたわけ。それがいつの間にか自分で運転するようになってしまったんだけど、他人からみれば確かに変なクルマかも知れないな。

古いクルマなので、もちろんエアコンなんて付いてない。今ではほとんど見かけない〝三角窓〟のおかげで、走り出せばとりあえず風は入ってくるけど、やっぱり夏は暑い。でも、ヒーターは付いているから冬は大丈夫。それから、今の常識では考えられないことに、なんとパブリカにはシートベルトがない! パブリカだけでなく、昭和43年以前のクルマではシートベルトを取り付けなくてもいいことになっていて、どうやら当時は高級車だけに付いているゼイタク品だったらしいのだ。

ところで、Y²のことだけど、キミの言うとおり、カメラマンゲーマー山田と同一人物だ。現在では写真の仕事が主体で、レビューなどの記事は全然書いてない。両立していくのは大変なんだもん。

わがままなカメラマン

ぼくの学校の先生が言ってた。Easyな生き方しちゃダメだぜぇー。 (北海道 杉本 充)

♨ うーん、いい先生だと思うよ。ほんと。たぶんね。でもボクは好きじゃないなあ。言ってることはもっともだと思うよ。でも〝ダメだぜぇー〟ってのがね。ちょっとひっかかるんだよね。

〝Easy〟って先生が言ったのは、まじめとか、一生懸命とかいう言葉の反対の意味を期待したからでしょ? だからそういう〝Easy〟な生き方以外ならなんでもいいってわけ。そんなことはわかりきったことだと思うし、人に生き方のアドバイスをするんならもっとはっきりと、政治家がむいてるとか、雑誌編集者が一番だよとか、断言し

意思の疎通ができないAB型の2人

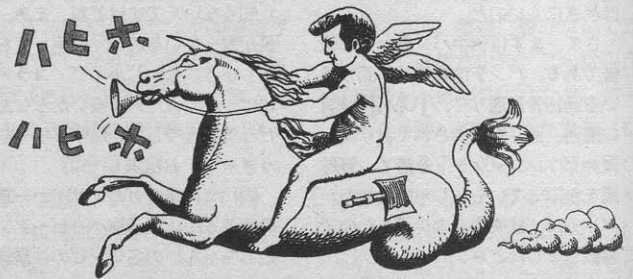
困りましたね、この人たちには。この人たちとは私のお向かいに席があるロンドン小林と、私の隣の菅沢嬢。さっきからなにやらごちゃごちゃと言い争っているのだが、まったくラチがあかない。ほー、なんか小難しいことでも討論してんのかなーと思ったら単にマップの作り方を聞いていただけ。

しかしこの2人の会話は、地球人と宇宙人が初めて接触したみたいなもの。いったいどっちが宇宙人なのか気になるところだが、この2人の場合、断言するのはちょーっと難しいぞー。

「このハサミ貸してねー」
「そんなことないですよ」
「調子はどうかしら?」
「へー、初耳でござる」

ロンドンは日本語がヘタクソで通っているけれど、ほかの人とはかろうじて話ができる。ではなぜこの2人の間では会話が成立しないのだろう。そ、それは、2人ともAB型だからなのだー! となるともうひとりのAB型、パンチさんの立場はどーなるー! 知るかー、んなことまでー! わーっ!

のんきな父さん

桜玉吉

ちゃったほうがいいと思うけど。それに、金八先生じゃないけど、ちょっと気のきいたことをいう先生なら、はいて捨てるほどいるんじゃない？　だから、たまに強引なことをいう先生のほうが、ボク、カッコイイと思うよ。

まあ、人の生き方はさまざまで一言で言い切れるものじゃないから、あえて否定の形で〝Easyな生き方はダメだぜぇ〞と言ったのかもしれない。でも、でもだよ。そんなことこそわかりきった話で、とりたてて生徒にしゃべることじゃないんじゃないかな。

ちょっとカタイ話だったけど、ボクは教育ってのはモノスゴク大切なものだと思う。だから、ちょっときばって書いてみました。世の先生たち、もっと自分の生き方に自信と自負をもってくださいね。そうすれば、おのずと生徒になにを言うべきか、なにを言わないべきか自分なりの解答が得られると思うんです。

一本気な編集者

ああ！　忙しい。誰か僕にMSXで遊ぶ時間とお金と女の子をください。

（北海道　田畑　克文）

♨おお！　キミは函館に住んでいるのかー。それも北海道教育大学函館分校に通っているなんて、こりゃまたビックリだなー。それじゃ、いいことを教えてあげよう。キミの通ってる大学に〝米谷優〞というヤツがいるはずだ。そいつに「田川って知ってる？」なんて聞いてみてくれ。きっと知ってるはずだ。まー、それだけなんだが。

それにしても最近の大学生は、ゼータクでまいっちゃうよ。車は持ってるし、DCブランドなんか着ちゃったりしてさ。でも函館ってさー、遊ぶところなんてないよなー。年末に帰ったときなんか、どこにでもありそーな居酒屋で飲んでたら、12時ころかなー、店のおやじに、「閉店だにょーん」なんて言われる始末だ。ディスコは高校生のたまり場だし（まだあったっけ？）、女の子はみんなプーだし。ほんとまいっちゃいましたよ。

でもねー、食べ物がウマイのでよしとしようじゃないか。えー。そいじゃー、夏にでも飲みに行きましょうか？　私が帰省したときとか。もちろんキミのおごりで。

イクラ丼な編集者

あたくちはジャマイカ出身です。ですから2歳のころからレゲエファッションを愛用し、レゲエのリズムをたたきこまれました。私もレゲりたーい、という方は「テキスト至急送レ！」とね。ヨロシク。　（大阪府　森　康）

♨あたくち、ですか。あたくちはジャマイカの方なんですか。いいんですね、信じちゃいますよ。もし後でウソだと言ってももう遅いですからね。いいんだな。ホントだなっ。駅で〝レゲエ〞と書いた一升瓶を抱えたおっさんがいたけど、あの人もジャマイカ出身とかわめいてたな。親戚か何かか？　今度聞いてみよーかなー。

いちゃもんつけて遊ぶのはここまでにしておこーっと。レゲエですからねー。数年前まではキッタナーイとも言われていたのに、今やすっかりオシャレなイメージに変わってしまったレゲエですからねー。別にレゲエの人たちが急に清潔第一となってジャンプーしているわけじゃーないですけど。あのリズムはレゲエのファンじゃなくても、とっても気持ちいいよね。やっぱりアレかな、編集部の中にもレゲエが流行ってくる日のためにテキストやらを送ってもらおーかな。ぜーったい送ってよ。

執念深いヘビ年編集者

編集部の人はとても忙しそうだけど、そうじゃ洗たくはいつするんですか？　おふろにはちゃんと入っていますか？

（青森県　沢木　健作）

♨失礼ねっ！　毎日入ってるわよ、おふろぐらい。少ない睡眠時間をさらにけずってでも、おふろにはちゃんと入りたい。でも、これは私の場合。そうではない人も編集部には何人か、いらっしゃる。とくに、締め切りがせまってくると、あっちこっちから異臭がぷーん……あー、やめましょうね、こんな話。やだやだ。

ところで、私のようにひとり暮らしをしていて一番困るのが、洗たく。そうじだったらしばらくしなくてもなんとかなるけど、洗たくしないと着るものがなくなってしまう。しかし、忙しいときは帰宅時間も遅いし、夜中にガラガラ洗たく機動かせないし……。とは言うものの、いつも夜中の12時ごろ洗たくしてますけど。

そういえば何年か前、私の部屋のベランダのすみに、突然現われた一枚の布。何かしらと広げてみると、げげっ、男物のパンツだ。きゃー、どーしましょー、やだわ、恥ずかしー、とひとりでさわいでそのままポイしてしまいました。あ、でも待って、もしかして今、下に人が歩いていたような……。ま、いいわよね、知ーらないっと。

男物のパンツをはく女性編集者

ちょっと江守さん、いきなり人の隣で酒飲まないでよ。うそ、お仕事ですね。またピンクの服なんか着ちゃって、まいっちゃうなー。まるでOL1年生みたいじゃないの。でも私は騙されませんからねっ。ふふーん。

ああっ、江守さんのことだけでここまできてしまった。じゃあ、来月のM通の企画は江守さんに頼もうかな。でも心配だから、みなさんよろしくお願いっ。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
MSX消費税で8円あります係

じゃっ、たったったたっ

MSXよ！

とびちる2ページ

だってさー、やっぱりヘンだよー。「ポン！」、え、それポンすんのー!? それラス牌じゃんよー！ ちくしょう！ とかなんとかいってツモっちゃった。えーえっと、タンピン三色イッツーリャンペーコードラドラと。三倍満。

お姉さんが教えてあげるっ♥

⬆なぜ、なぜ終わってしまうのだ、菅沢。うぅー。最空いかに（『YAKSA』より）。

菅沢美佐子が読者のみなさんの悩みや質問にお答えする、というこのコーナー、残念ながら今月で最終回とさせていただくことになりました。理由は聞かないでね。お願い。

それでは、私の最後のお相手となる茨城県の鈴宮猫丸くんからの質問。「ぼくはファミコンしか持ってないけど、Mマガを読んでいたらMSXがほしくなりました。どの機種を買ったらよいか教えてください」

そうですよねー。ファミコンと違ってMSXの機種はたくさんあるから、初めて買う人は迷ってしまいますよね。まず肝心なのは、目的。自分の用途に合わせて機種を決めるということ。たとえば、ワープロとして使う機会が多い人なら、ワープロ機能内蔵のもの。ボクはゲームを作りたいというのなら、プログラミングツール付属のもの、という感じ。

ちなみに、私も少し前にMSX2+を買ったばかり。一応ワープロとしても使いたかったので、A1WXを選んだんだけど、結局ゲームにしか使ってません。まあ、どっちにしろ今から買うなら２＋がいいと思います。

さて、このコーナーが終わったら、私はちょっと旅に出ることにします。どこへ行くかは内緒。いつかまた会えるといいですね。とかいいながら、ほかのページに登場してたりして。

今月の一口メモ

●『はにい いんざ すかい』はおもしろいなあ。ＰＣエンジン買っちゃおうかなー、どうしようかなー。でもお金ないしなー。まいったなー。まあ、いいや。（小林豊丸・サギ師）

ちょっと疲れちゃったのでこひと休みしていいかしら？

今月の西川峰子

今月はちょっと趣向を変えて、いままでにないファンタスティックなプレゼントをご用意致しました。すげーぞすげーぞー！

①ラメン田川の机のなかのいらないもの（？）をセットで１名様
②Mマガ特製テレホンカードとシールをセットで３名様
③いいものを５名様

どーだ、いいだろう。ほしいだろう。とくに"いいもの"ってイカガワしくてグーでしょ？ なぜこんなにゴーセーなプレゼントを用意したか？ うーん、ひとことでいうと「ご機嫌とり」ってやつさ。まあ、いいじゃん。そんなことは。てなわけで、これらのプレゼントがほしければ、あなたの好きな漫画家とその理由、そして今のあなたの胃の粘膜の状態を明記して、どんどん送ってくれたまえ。

当選者の発表は、発送をもってかえちゃうんだから。ほんと。

ゾウリムシ　アメーバ

おやつの時間　じかんのぶかん

原稿を書いてる時点では、４月号が発売されたばかりなので、おたよりは届いてない。じゃ、カメラマンの山田ユージが千葉の館山で買った『おとぼけカニっ子隊』を紹介しよう。強烈なネーミングのこのお菓子は、カニの粉が入っている、カニの形をしたザブレだ。カニの風味がイマッぽくてヘボいのがグーね。みんなもこんなの送ってくれ！

Mマガ内部事情

桃栗が脱腸で入院したので（うそ）、首周クルブシがひとりでお贈りします。

今月はナムコの河野さんのことを書きます。河野さんといえば、昔は"名人"なんて呼ばれてテレビなどに出演していたので、知っている人も多いんじゃないかな？ で、その河野さんの車にはなんとテレビがついているのだあ！ おまけに座席なんかボディーソニックで、パワフルサウンドを満喫できたりするんだぞー。すげーだろ。まいるだろ。来月は同じくナムコの吉積さんを紹介します。無断で書いてすみません。今度飲みに行きましょうね、また。

リレー小説（７）疑惑のMSX

※お詫び：先月号の小説の番号が１と２になっていましたが、５と６が正しいのでした。どうもすみませんでした。したがって今月は７と８になるのです。どうか許してください。梅干し100個食べるから。このとーりです。

天使のGペンスペシャルなんですわー

⬆だからどうしたっていわれても、困ってしまうんですけど。

待てば海路の日和あり、だなー! とかいうとかっこいいな、やはり

いきなりだけど、ようやくまともな投稿があったので、スペシャルでお送りいたします(内緒だったけど、先月のポンちゃんも、実はプロなのです。だって……)。

今月は静岡県浜松市の戸塚義一くんの作品を紹介します。彼は今回掲載したものを含めて5作送ってくれました。これはそのなかで一番面白かったやつです。うーん、絵がうまいね。とくにサルの表情がいい! 線はちょっと粗いけど、描き慣れてるって感じがするな。

じつはもうひとつ面白いのがあったので、それは来月載せることにしよう。やったなー、ぎーち!

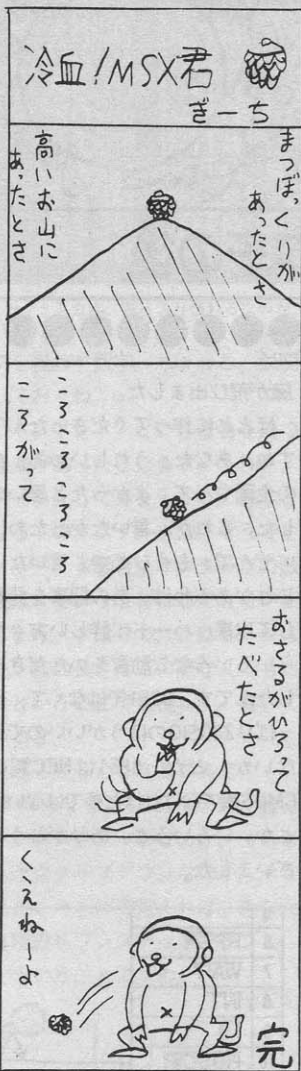
彼には好きなゲームのほかに、スペシャル記念として、今月参考作品を描いてくれた先生、そして、あの桜沢エリカ先生のサイン入り色紙を差し上げます。サービスだ。

で、今月は桜沢エリカ先生のアシスタントもやってるポンちゃんと、イカしたセンスの首周クルブシの漫画を参考までに載せておいた。みんなもこれに見習って、送ってくれ。そうそう、サイズは左右が4センチ、天地が14センチだからな。黒のインクで描くことも忘れないでねー。それではまた。お相手はマンガ太郎でした(うそ)。

先生のありがたい参考作品

ポンコちゃん

くびまわりくるぶしの MSXと性格

No.101101

●今月は、先月のリレー小説の被害者、砂車牛吉さんに書いていただきました。

肉を食べろ!!

世の中にはわかんないことが多すぎて、頭を炒めて、いや、痛めてしまう。女性の心とかUFOの存在とか、超能力だってそうだし、タバコが貫通する100円硬貨とかさ。難しいね。あんまり難しいコトばっかり考えると、脳ミソのしわが増えるみたいだ。電話で中村玉緒さんからいただいた、ドモホルンリンクルのサンプルを使ってもそのしわはなくならないんだってさ。やっかいだな。だから、面倒なコトは考えないで、毎日を適当に生活するように心がけるように。なんだか今月いっぱいのコーナーもあるようだが、「かつ消え、かつ結び」と、鴨長明とかいう偉いおやじも言ってるし、なまいきにも。ところで吉田戦車は面白いな。おっと、関係ないか。ごめん。素直だろ。それではよいお年を(←うつけもの)。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
MSXよ!ソバージュにするんだってさ係

カベに技あり クロードチアリ

なーんて書いてるうちに、もうスペースがなくなったのでまた来月。

➡デザインの心は母心 押せば命の泉わくコーナー

「さば?」、「さばびやーん」。というわけで私がちはやぶるデザイナー「Wけんじの、腕を後ろにまわして、ひとりで抱き合うマネをするほうの人」です。今月は真面目に「デザイナーになるには」とゆーテーマでお話したいと思ったらもう行数がない。でも来月もつづ

リレー小説〔8〕疑惑のMSX

「どうしよう」。なんと死んでいるはずの死体が(あたりまえ)、しゃべってしまったのだ。体はすでに解体のためにボロボロになっていたが、彼は歩きだした。そしてこう言った。「もう犬の散歩の時間だ」、と。(完)

田中パンチ先生による――――――――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

どうも、1ヵ月ぶりのごぶさたでした。Mぴよはなくなったのか？　とご心配されたかた、多かったかな。先月は、MIDIの特集でいそがしかったので、パスさせていただいたんです。どうもごめんでした。ほんで、ということで復帰したんですが、あわれ今月は2ページ。譜面入力の練習は1回お休みです。はい。

第11回　MIDIインターフェイスその後

ちょっと今月は2ページなんですけどごめんね

回路を改良します

ついこのあいだのことです。3月21日、田中パンチは、札幌に行ってまいりました。遊びに行ったわけではございません。仕事が山積みになっているのをシリメに、進行のおねーさんに怒られながらも、MSX SPRING TOUR '89に参加させていただくために、札幌におじゃましたのです。そして……今、泣きながら札幌のホテルに缶詰めになって、ワープロに向かってこの原稿を書いている私。こんな時期に原稿を書いていること自体ちと異常なんですけれども、はたしてこの文章がMマガに掲載されているのでしょうか？　あ、掲載されないと、この文は読めないわけですから、この文章をMマガ上で見たということは、なんとか間に合ったわけですね。ああ、よかった。写植屋さん、大日本印刷の福見さん、ごめんなさい。

さて、長大な前置きは、これくらいにしておいて、と。なぜ、こんな話題を冒頭に掲載したかというと、その札幌のイベント会場での出来事を、ご紹介したかったからにほかならないわけです。

札幌のそうご電器YESが、そのイベントの会場でした。全部でおよそ2,600人近いみなさんが、そのイベント会場を訪れられたそうですな。そのフロアは、イモのコを洗うような感じでございましたね。で、そのイベントの1コーナーとして、Mマガのショウタイムが30分ほどあったのです。そこで、先月号でご紹介したMIDIのインターフェイスとシンセサイザーの音源を持ち込んで、実験演奏をやってみたんです。まあ私のことですから、冗談を交えながらのバカ話が中心でしたが。

それで、その30分が滞りなく終了して、ステージの上の機材をかたづけているところへ、ひとりの少年。「ボク、このインターフェイス作りましたよ」。感動。「ちゃんと、動きましたよ」。わ、口から心臓が飛び出ました。

ほんとに作ってくださったんですね、あなた。うれしいわあ。あの企画やって、よかったと思いました。これが、言いたかったわけ。

そんで、もうひとつ、言いたいことがあるわけ。あの記事を発表して以来、ハードに詳しい方々からいろいろなご助言をいただきましたんです。8251ではなくて、やっぱりZ80SIOのほうがいいのではないか、とか、8251はNEC製のCMOS版でなければだめではないか、とか。いろいろと、ありがとうございました。

それでですね、その後の調査で、ちとゆゆしき問題が発生いたしましたので、おわびとともに、ここで一部回路図を訂正させていただきたく存じます。前回の回路図では、メモリにマッパーが内蔵されているマシンでは動作しない可能性がある、のです。ごめんなさい。それで、このページの訂正図のように、74LS32のあまっているところを使って、配線を加えてください。よろしく。

今後も、さらに積極的に回路のバージョンアップは検討していくつもりです。ご期待くださいにゃ。

文通して下さい。趣味：ハンダづけ　特技：ハンダ踊り　20才・女　アルバイター

入力しませり

では引き続きまして、先月号のMIDI企画のフォローアップをさせていただきます。今度は、ソフト上のことであります。

4月号のシーケンサー実験プログラムには、今のところバグの情報はありませぬ。そのまま、使ってくださいませ。

その、シーケンサー実験ソフトにしても、通常のBASICのPLAY文入力にしても、どうも音名がわかんなくてどーにもこーにも、なんともなりませーん。そんな人が多いはず。そんな人には、はい！今までのMぴよ、だったわけです。音符を見ながら、リストのデータを見比べる。そうすると、どういうふうに入力すべきか、ということがおのずとわかってくるはず。そのあたりが、狙いだったんですけどね。

大前提として、音符と親しくできるようにならなければなりません。初見で楽譜が読めるように、とまでは言わないから、じっくりと時間さえかければ、ああこれが4のCねとか、5のDフラットねとか、わかるように。

「Cっていうのは音名のことというのはわかるんですけど、その4とか5とかの数字はなんですか？」、ハイハイ。音符からPLAY文のデータに変換するにあたっては、その数字がけっこうめんどうくさいところなのだ。その数字はオクターブを表わす数字。ちょっと、説明しておくね。

〝ドレドシド〟という音名を持つ音楽があったとします。これを、データ化してみましょう。基本となるドのオクターブは、そうですにゃー、4番目、オクターブの数値は4ということにしてしまいましょう。ドはCで、レはD、シはB。音の長さはこの際なんでもいいということで無視して、書いてみると、

O4CDCO3BO4C

〝ド〟がくるたびに、その続く音はオクターブアップなのか、それともオクターブダウンなのか、そこんところを体で覚えれば、あなたは階段をワンステップアップと、そういうことですね。

```
750 BSAVE FL$,&HB000,AD
760 END
5000 'MML sumple data part1-pa
5000 'MML sumple data part1-part4 [sumpl
e]
5010 'part 1
5020 DATA @37t140v14l8o5
5030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5040 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde
4
5050 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5060 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
5070 DATA @50agfga>c<b2.gfefgba2.
5080 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
5090 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
5100 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
5110 DATA *
5120 'part 2
5130 DATA @37t120v15o6
5140 DATA r2.r2.r2.r2.
```

⬆データ入力は、習うより慣れろなのだ。どこかの標語みたいなんだが、その通りだ。プレイ文で、どんどん曲を作っていってみよう。

あと、テクニック的なところ。シーケンサー実験プログラムでは8パートまでのデータ演奏ができるわけなんだけど、データ文の部分では、それぞれ1小節をくぎりとして、それぞれのパートを入力していくようにすればいいでしょう。各パートの小節数をまちがえてしまうと、てんでばらばら、ムッシュバラバラの演奏になります。1小節をBASICの1ラインとして入力するのがコツですな。

んじゃあ、次にオリジナル曲の作り方についてうんちくを。

とあるゲームのBGMを作っている人の仕事場をのぞいたことがあったのです。その人は、五線譜に向かうことなく、なにもメモすることなく、リアルタイムで、PLAY文のデータの形で作曲しておりました。そこまでいくと、もう化けモノ。そんなレベルになる必要は本当に音楽プログラマーのプロを目指す人以外、ないでしょう。普通の人間のわれわれは、まず五線譜に曲の構成とメロディーをメモしていくことを覚えましょう。それで、譜面のデータを画面に落としていく。それがいい勉強にもなるわけですよ。

オリジナルなんてまだまだという人なら、楽器屋さんで既成の曲のバンドスコアなどを売ってますので、それを入力してみるのもいいかもしれない。好きな曲を、自分のMSXでドライブできるなんて、やっぱりうれしいもの。トライしてみてけれー。

おたよりくださいね

今月は、ほんと2ページでごめんなさい。来月からは、ノーマルな形に戻ります。

MSX-MUSICを使用した曲のデータプログラムの投稿が増えてきました。うれしいことです。近々この場をお借りして発表する予定です。でもね、できればオリジナルにしてほしいんです。既成の曲だと権利関係がややこしいんですよ。リストの掲載とかいう問題になりますとね。

MIDIに関しては、夏ごろまでに譜面入力に対応したエディタを、なんて考えてます。それまでにインターフェイスを作っておいてくださいな。んじゃ、また来月ということで。

ハードウエア事始め

今回製作するのは、ファミコン用のコントローラーをMSXで使えるようにするためのアダプターです。使い込んで手になじんだ、お気に入りのファミコンのジョイスティックなどで、MSXのゲームをプレイできるようになるわけです。さあ、始めましょう。

⬆完成したものを実際に接続してみた。このようにして、ファミコン用のジョイスティックを使えます。

アダプターを作ってみる

今月は、ファミコン専用の各種市販コントローラーをMSXで使ってしまおうという、名付けて〝ファミコンコントローラー接続用アダプターfor MSX〟の製作です。

その名が示すとおり、ファミコン用として市販されている、ファミコンの外部拡張端子に接続して使用する大半のコントローラーをMSXで利用するためのアダプターを作ってしまおうというわけです。

したがって、長い間、使い込まれて自分の手に馴染んでいるファミコンジョイスティックや、ファミコン用でしか市販されてなかった各種コントローラーがMSXでも使用可能になってしまうのです。ゲームソフトに応じて、いろいろなコントローラーを利用する楽しみを自分で見出すこともできるのではないでしょうか？

なお、コントローラー特有の機能、たとえば連射などの特殊機能もほぼそのまま利用できるように設計されていますから、安心して製作に取りかかってください。

今回の製作に使用する部品は、CMOS-ICが3個と、各種コネクタや抵抗、コンデンサーなど数点です。特殊な部品は、なるべく使用しないように心がけたつもりです。

ここで、回路の説明をする前に、予備知識としてファミコンコントローラーの中身について知っておいてもらう必要があります。それでは、概略を説明しておきましょう。

COLUMN 工具選択指南

「弘法筆を選ばず」ということわざがありますが、我々のような凡人は工作に使う工具をしっかりと選ばないと製作がはかどりません。そこで、実際に使う工具について、どのようなものを選んで使えばいいかを、お教えしましょう。

一般的な電子工作に使用するハンダごては、15〜30ワット程度のセラミックヒータータイプが望ましいと思われます。通常のニクロム線ヒーターと比較すると、リーク電流が少ないのでICを劣化させる確率が低く、また早く温まるので便利です。持ってない人は、今後もずっとこのハンダごてを使うことになるので、いっそのこと思い切って購入することをオススメします。2,000円も出せば、良いものが買えるはずです。こて先は尖ったものよりも、平たい楕円形にカットされたものが使いやすいと思います。

ハンダはヤニ入りの電子工作用と銘打って市販されているものを使います。メーカー名が明記されているものなら、まず安心して使えます。銀入りのものを使うと仕上がりはきれいですが、高価なので通常のスズと鉛だけで作られているハンダで十分です。

ハンダごてとハンダを紹介したならば、コテ台も紹介しないわけにはいきません。コテ台は、もともとは机や床をハンダごての熱で焦がさないためだけのものですが、最近はほとんどこて先クリーナーと一体になっています。

こて先クリーナーといっても、その正体は耐熱性のスポンジに水を染み込ませただけのもので、この上でときどきハンダごてのこて先を擦ってやることにより、古いハンダ(酸化したハンダ)が取り去られ、上手にハンダづけができるようになるのです。これに関しては、175ページのハンダづけ指南も参考にしてください。

ニッパーは小型の刃先を持ったものを使います。太いものといっても、せいぜい抵抗器の足程度を切ればいいので、大型のものは必要ありません。国産にも優れたものが数多くありますが、道具にウルサい人でしたら、ぜひ一度、イタリー・ピージコム社製の一連マイクロニッパーを使ってみてください。

なお、安いものは、すぐに刃先が切れなくなりとても使い物にならないので、おススメできません。特に長い間にわたって使うことを考える道具ならば、多少の出費は覚悟してでも良いものを買うべきです。安物買いのゼニ失いにだけはならないようにしたいものですね。

このほか便利なのは、ピンセットや小型のラジオペンチなどです。ICの足や抵抗器やコンデンサーなどの足の加工、ハンダづけのさいの部品固定に重宝です。

また、ハンダ吸い取り器もあるとトラブルが発生したときに役立ちます。ピン間隔が狭いところで、ハンダで隣どうしつながってしまったり(ブリッジと呼ぶ)、ハンダを多く流し込み過ぎた場合や、部品を取り外すためにハンダを吸い取る場合などに重宝です。スポイト型や注射器型のように、真空ポンプの原理を応用したものや、網打ち線の毛細管現象を利用したものがありますが、それぞれ一長一短があり、どちらが優れているというものではありません。両方揃えておくのがベストでしょう。

コントローラーの仕組み

ファミコンコントローラーは、ファミコン本体とは15ピンのコネクタと接続されます。しかし、実際にはこの15ピン全部を使用しているわけではなく、コントローラーではたったの5ピン分しか使っていないのです。ここでは使っていない残りのピンも、コントローラーでこそ利用されていませんが、それぞれ拡張性を持たせるために工夫された信号線ばかりです。今後、機会があったら紹介してみたいと思っています。

この先は、コントローラーに関係する5本のピンだけに的を絞って説明を進めます。この5本のうち、電源供給用のピンが2本（15番が＋5V、1番がGND)なので、実際には信号のやりとりは3本で済ませていることになります。ファミコンコントローラーには、スタートボタン、セレクトボタン、カーソルコントロール(上、下、右、左)、Aボタン、Bボタンの計8つのボタンがあります。このボタンは同時に押されることがあり得るのですが、この状態を、一体どのようにして、わずか3本の信号線で伝えているのでしょうか？

それには、パラレル→シリアル変換の技術が応用されているのです。これに大きく関与しているのが、シフトレジスタです。この変換は、今回使う4094とはちょっと違うタイプの、パラレルインシリアルアウト型と呼ばれる4021というCMOS-IC 1個で実現しています。

参考のために、コントローラーの回路の一例を図1にあげておきますが、一目でわかるように大変シンプルです。実際の動きを順に追ってみましょう。

4021は、データをあらかじめセットできる8ビットのシフトレジスタです。シフトレジスタというのはクロック入力にあわせて、前段の状態を順に次の段にシフトして送りこんでいくものです。

回路図からわかるとおり、最初の段のデータ入力であるDsはGNDに接続され、各入力は、ボタンを押すとLレベル、押さないとHレベルになるようになっています。本体からのP/$\overline{S}$信号出力がHレベルになると、ボタンの状態が4021の内部に読み込まれます。

P/$\overline{S}$入力がLレベルの間は、シフトレジスタ本来の動作をします。このときに、クロック入力に立ち上がり信号が与えられると、Q_8出力、すなわち最終段の出力にはクロックに応じて順に事前にセットされた値が順に現われます。クロック入力へ8個の立ち上がり信号が与えられれば、すべての内容が出力されることになります。クロックがそれ以上与えられれば、Ds入力の状態、つまりこの回路の場合はLレベルが出力に現われることになります。

並列に与えられた値が、直列化されて出力される状態、これがパラレル→シリアル変換なのです。

実際には、次のような信号がコントローラー側とファミコン側とでやりとりされています。まず、押されているボタンの状態をシフトレジスタ内部に読み込むために、P/$\overline{S}$入力をHレベルにします。次に、立ち上がりのクロック信号を8個送ります。すると、ファミコンは、P/$\overline{S}$入力をHレベルにした瞬間の押しボタンの状態を、直列で知ることができます。

この繰り返しを非常に短い時間の間で行なうことにより、ほぼ連続的に各押しボタンの状態をたったの3本の信号ラインで知ることができるのです。

この一連の動作は、すべてファミコン内部からの信号（ソフトでコントロール）で行なわれているので、ファミコンに接続して使う場合は、何も考えなくてすんでしまいます。しかし、これをなんとかしてMSXに接続するためには、これらと同等のタイミングの信号を作り出してやって、もとどおりに復元する必要性があるのです。

そのための回路が、アダプター回路なのです。全回路図は、174ページに挙げておきます。

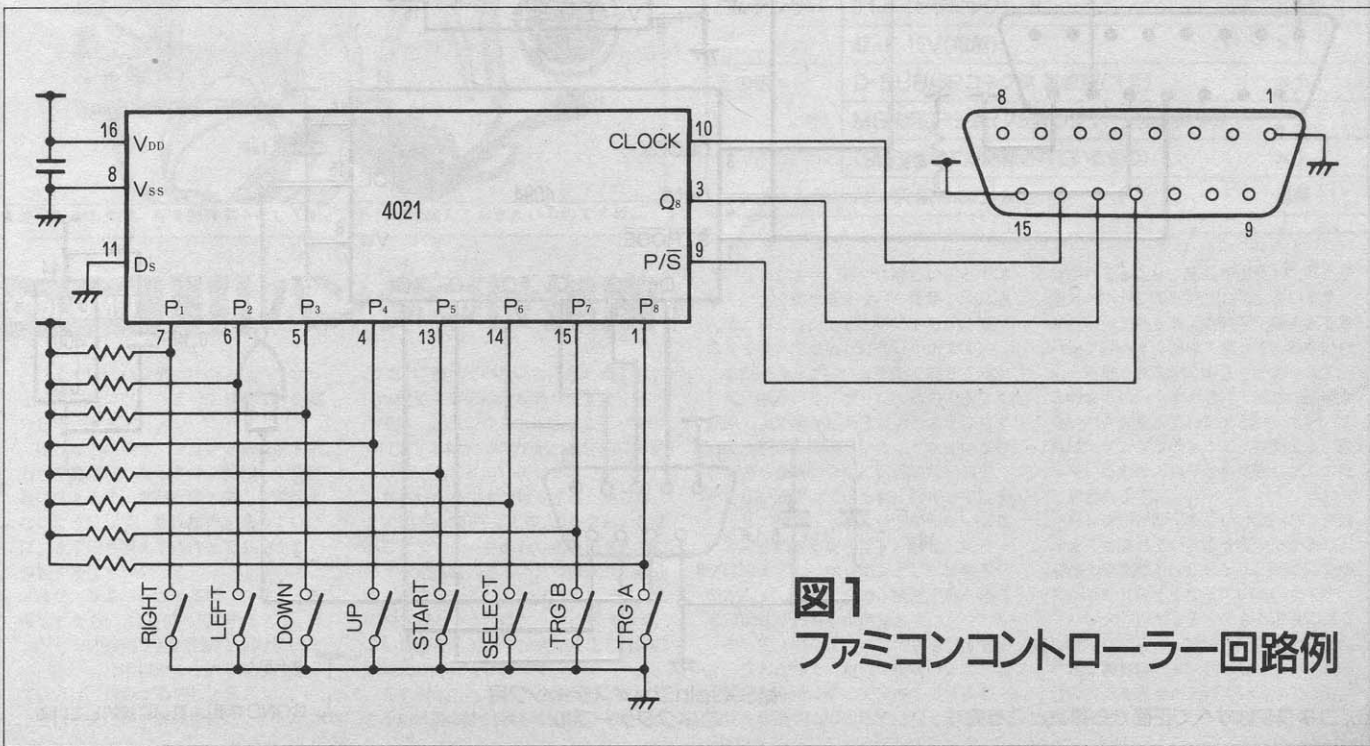



図1
ファミコンコントローラー回路例

CMOS-ICとは?

今回の製作に使用する部品は、CMOS-IC(シーモスアイシー)が3個と、各種コネクタや抵抗、コンデンサなど数点です。

以下、それぞれの部品について説明していくことにしましょう。

まず、CMOS-ICについてですが、これは、通常ロジックICとして多く使われているTTL-IC(ティーティーエルアイシー)とは違った、さまざまな特徴を持っています。以下CMOS-ICとTTL-ICと を比較した場合のCMOS-ICの長所、短所を挙げておきます。

●長所
①低消費電力である。
②電源電圧が＋3V～＋15Vの間で任意で用いることができる。
③雑音に強い。
④集積度が高いため、TTLにはないユニークな機能を持つ品種が多い。

●短所
①動作速度が遅い。
②TTL-ICとピン番号が異なる。
③静電気に弱い。
④TTL-ICと一緒に使うことが困難。

これらの長所、短所を熟知した上で、TTL-ICと使い分ければ、たとえばTTL-ICで作ったよりも回路が簡単になったり、安定動作が可能になります。

なお上で述べた特徴は、CMOS-ICの中で4000シリーズ（米RCA社オリジナル)、4500シリーズ(米モトローラ社オリジナル）に共通のものです。これらのシリーズは世界各国の半導体メーカーからセカンドソースが発売されているため、入手性の点においても安心して使えます。このほかに、74Cシリーズ(米ナショナルセミコンダクタ社)やMSM500シリーズ(沖電気)などの個性的なシリーズがありますが、セカンドソースがほとんど出回っていないため、本誌では取り上げる予定はありません。

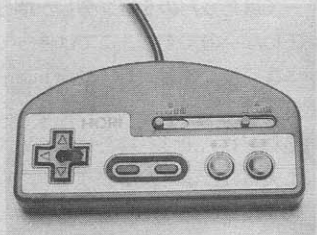
しかし、TTL-ICとの置き換えを目指して開発された74HCシリーズでは、TTL-ICとピンコンパチブルになり、動作速度が改善されて速くなっています。ただ、電源電圧の使用範囲が狭くなったりと若干特徴に違いがあります。

⬆使い慣れたファミコン用コントローラーをMSXで使うことができるようになる。

図2 アダプター回路図

15pinファミコン用コネクタもしくはD-SUB15pin（オス）

4001 1/4

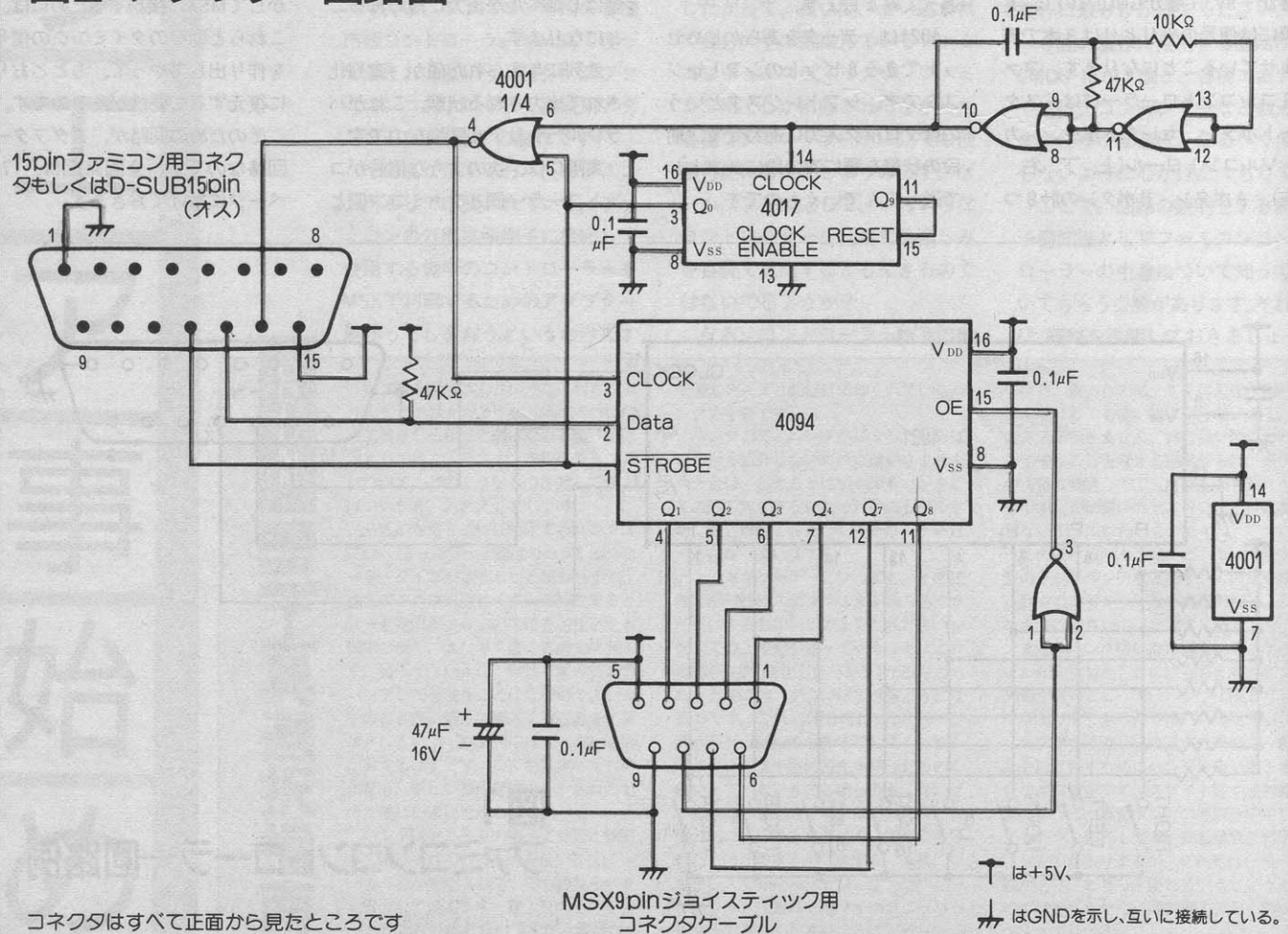
4017 CLOCK Q0 Q9 RESET CLOCK ENABLE VDD VSS

4094 CLOCK Data STROBE OE VDD VSS

10KΩ 47KΩ 0.1μF 47μF 16V

コネクタはすべて正面から見たところです

MSX9pinジョイスティック用コネクタケーブル

┬ は＋5V、
⏚ はGNDを示し、互いに接続している。

使用するICについて

それでは、それぞれのICの機能や特徴などを順に説明していくことにしましょう。

①CMOS NOR Gate 4001

このICは2入力のNOR(ノア)ゲートが4組入っているものです。外形は14ピンのDIP(ディップ)タイプです。NORゲートとは、どれかひとつの入力がHレベルならば、出力はLレベルになり、それ以外の場合は常にHレベルになる基本ゲートのひとつです。

なお、TTLにも7402という同じ動作をするNORゲートがありますが、ピンの互換性はありません。

今回は、このICを発振回路として用いたり、タイミング調整回路の一部として用いたりして、全組をフル活用しています。

②CMOS DECADE COUNTER/DIVIDER 4017

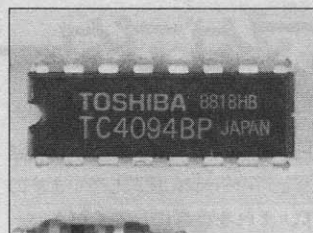
このICは10進カウンターで、クロックインヒビット入力がLのときに、クロック入力がLレベルからHレベルに変化するたび（つまり立ち上がり時）に、内部でカウントアップして、Q_0からQ_9までの合計10本ある出力が、順番にひとつだけHレベルになるものです。外形は16ピンのDIPタイプです。

リセット入力（Hレベルにすると強制的にQ_0＝Hレベルになる）があるので、出力端子を接続することにより、任意のn進カウンターを形成することができます。今回は、タイミング信号生成回路の一部で9進カウンターとして利用しています。

③CMOS 8-STAGE SHIFT/STORE REGISTER 4094

このICは、8段のシフトレジスタの出力にDラッチが接続された複合タイプです。Dラッチというのは、D入力に与えられた値を、STROBE入力がHレベルの間だけ保持(記憶)して、Lレベルのときにはそのままスルーで出力するという性質のものです。ラッチとは鍵をかけるという意味です。

シフトレジスタは、DATA入力の状態をクロックの入力にあわせて、次の段に伝達していくものです。

このICの内部では、8段のシフトレジスタの出力が、各々DラッチのD入力に接続されていて、このDラッチからの出力がピン出力となっています。また、多段接続するために、シフトレジスタ部の最上位の出力だけは、しっかりとピンに接続されています。

☗今回使用したCMOS-IC。比較的手に入りやすく、安価なものばかりです。

形状は16ピンのDIPになっています。このような複合タイプのICは、CMOS-ICではあまり珍しくありませんが、TTL-ICにはほとんどありません。

このICは、ファミコンコントローラーからのシリアル信号をもとどおりに復元するための最も大事な部分を担っています。

☗使用する工具類。何を製作するにしても、これだけは揃えておきたいものですね。

部品表

CMOS-IS	4001	×1
	4017	×1
	4094	×1
抵抗	10KΩ	×1
	47KΩ	×2
コンデンサー	0.1μF(セラミック)	×5
	47μF 16V(電解)	×1
その他	D-SUB15Pコネクタ 基板用(オス)	×1
	MSX用9Pジョイスティックケーブルコネクタ	
	(9ピンすべてが結線されているもの)	×1
	ハンダ、線材など	適量

COLUMN ハンダづけ指南

ここでは、ハンダづけのノウハウやちょっとしたコツ、うまいやり方などを紹介していきます。

ほとんどの場合、プリント基板を入手、もしくは自作したときは、製作は大変容易にできます。部品配置や方向を間違えないようにして、順に製作を進めていけば、まず何も考えずに作っても、うまく作動するはずなのです。

また、ユニバーサル基板（ジャノメ基板などともいう）を使って製作しても、ピンとピンの接続を回路図のとおりに行ない、赤ペン片手にチェックしながら進めていけば、作動するでしょう。

とはいえ、いずれの場合にしてもハンダづけに慣れていないと、思わぬトラブルが発生する可能性があります。

では、どういうことに注意してハンダづけをすればいいのかを、具体的にお話ししていくことにしましょう。

きれいなハンダづけをするためには、まず部品の端子(足と呼ぶ)をきれいにすることです。一見きれいそうに見えるICの足や抵抗器の足も、じつは表面に酸化膜が出来ていることがほとんどです。この酸化膜というのはヤッカイな代物で、こいつがあると、ハンダがうまく部品に馴染んでくれないのです。

ですから、ハンダづけの直前には、できるだけ足の酸化膜を取り除いてやるようにしましょう。べつに難しいことではなく、よく切れるニッパーに足を挟み込んで、ゴシゴシとしごいてやるか、紙ヤスリで磨いてやるだけでいいのです。

また、ハンダはハンダごての上で溶かして、部品の足に塗りたくるのではなく、部品の上で溶かして流し込むようにしましょう。これはどういうことかというと、ハンダも金属の合金には違いないので、熱を長い間かけていると、酸化してしまい、その結果、うまく仕上がらないなどの弊害が起きるからです。酸化したハンダは冷えても、ボソボソとした状態でツヤがなく、もろいため、接触不良を起こす可能性がおおいにあります。

そして、ハンダづけはできるだけ手早く、なおかつていねいに行ないます。長い間、熱をハンダごてで与え続けると、酸化を促進するばかりではなく、銅箔がはがれてきたり、部品が劣化したりと予想外のトラブルが続出してしまいます。かといって熱を与える時間が短すぎると、ハンダがうまく溶けて乗ってくれないため、接触不良を起こすことがあります。このように、うまく溶けて部品に馴染まないハンダをイモハンダといいます。これは、テンプラのように、表面に皮が乗っているだけの様子から比喩したものだと思われます。

ハンダづけがうまくいけば、ハンダは冷えても濡れているようなツヤがあり、部品の金属部とはしっかりと馴染んで境目がわかりにくくなっているはずです。

ハンダづけがうまくできるようになるには、なにごとも経験と実績です。どんどんと製作にチャレンジして、ハンダづけのウデを段々と上げていこうではありませんか！

アダプター回路の動作

それではいよいよ、アダプター回路の説明に入りましょう。回路図を174ページに掲載していますので、それを参考にしてください。

この回路のおもな動作としては、コントローラーに与えるクロック信号と$P/\overline{S}$信号の生成、そして、直列→並列変換があります。これらの動作をさせるために、CMOS-IC 3個を使用しているわけです。

まず、基準クロック信号を作り出すために、4001の4つあるゲートのうちの2つを利用してCR発振回路を構成しています。回路図では、右上の部分にあたります。この回路は、一般的に広く用いられているもので、発振周波数を決める要素として、抵抗値とコンデンサーの容量が挙げられます。ただし、回路図中の10KΩの抵抗器は回路保護用のものなので、発振周波数とは無関係です。

おおよその発振周波数は、次の式で求めることができます。

f(Hz)＝1/(2.2×C×R)

ただし、Cの単位はF(ファラッド)、Rの単位はΩ(オーム)。

したがって、回路図のようにコンデンサーの容量(C)が0.1μF、抵抗値(R)が47KΩの場合f＝97Hzとなります。このクロックの速度で、押しボタンの状態が次々と読み込まれていくことになるのです。

このことからすると、周波数が高ければ高いほど、読み込み精度は高くなるよう思えます。事実、そうなります。しかし、ソフトによって違いがありますが、ジョイスティックの読み込みを常にしているわけではなく、割り込みという技法を使って、ある一定周期だけでしかチェックしていないので、この値程度で十分すぎるほどなのです。なにせ、人間の反応速度は0.1秒よりも遅いといわれているぐらいですから……。ちなみにファミコンの場合は、この値が60Hz程度だといわれています。

こうして作られた基準クロック信号をもとにして、コントローラ一側に与えるクロック信号と$P/\overline{S}$信号といった2種類のタイミング信号を生成しているのが、4017と、4001の4分の1になります。

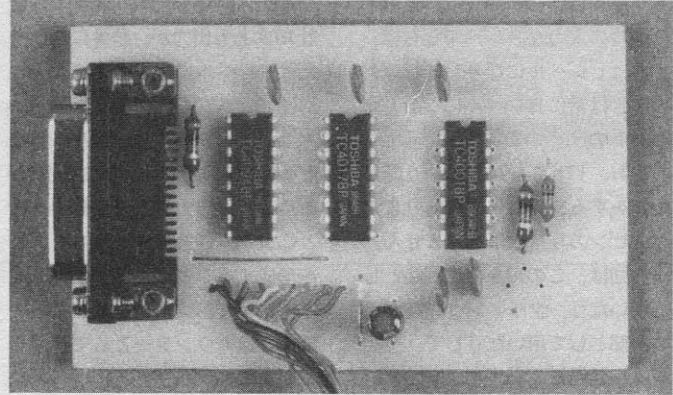
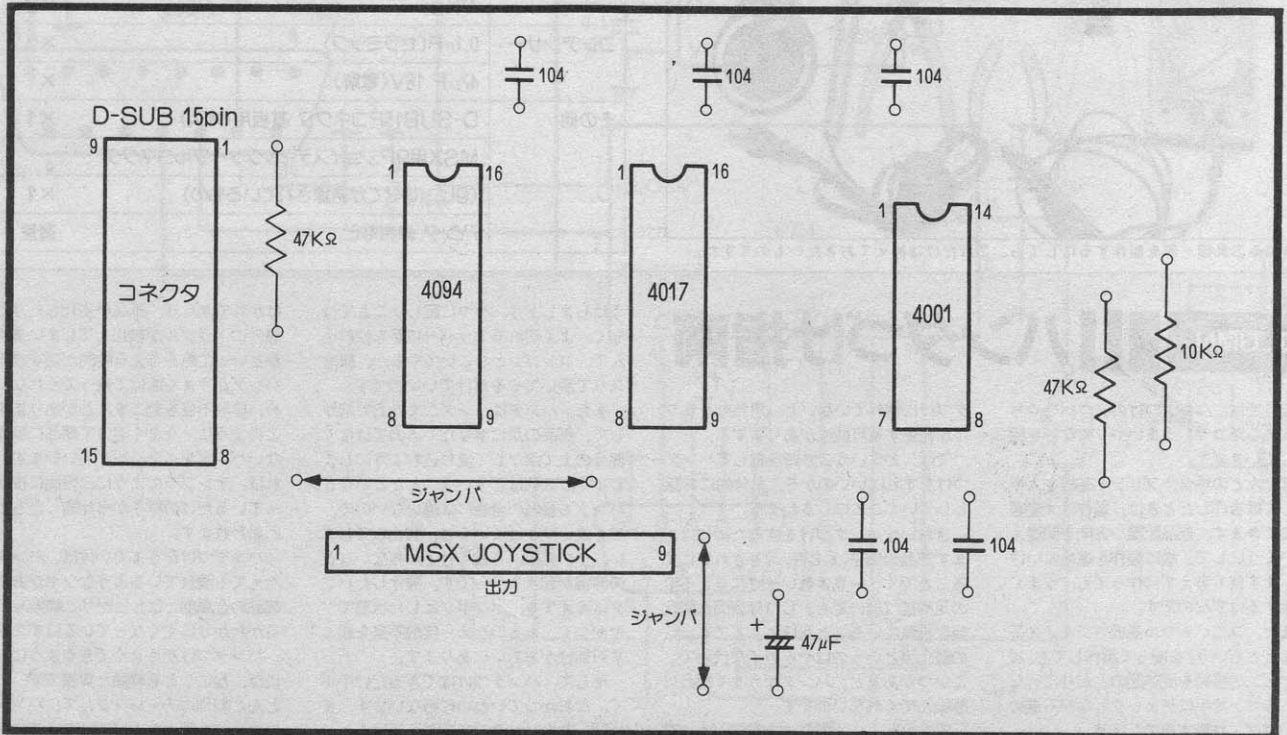
4017のQ_9出力は、自分自身のReset入力に接続されています。そのため、Q_9＝Hとなった瞬間にリセットされることになり、4017はQ_0～Q_8の間でカウントを繰り返す9進カウンターになっています。

⬆取り付けた部品を真上からみたところです。下の図3と比較して、確認してください。

図3 部品配置図

D-SUB 15pin
9 1 15 8
コネクタ
47KΩ
104
104
104
1 16 8 9
4094
1 16 8 9
4017
1 14 7 8
4001
47KΩ
10KΩ
ジャンパ
1 MSX JOYSTICK 9
出力
ジャンパ
104
104
＋ − 47μF

ボタンの状態を知る

4094と、4001の最後の残り４分の１はコントローラーから送られてきたシリアル信号を、MSXのジョイスティックポートに合った信号形式に直してやるために使われています。

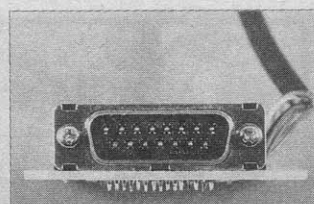
4094は、部品のところでも説明したようにシフトレジスタ機能にラッチ回路が付加されたものです。コントローラー側からのシリアル信号をＤ入力に入力してやって、クロック入力には、コントローラーに与えられているものと同じものを与えてやれば、一定周期ごとにはQ_1～Q_8にコントローラー側の押しボタンの状態が現われることは明らかです。しかし、クロックが与えられるたびに、出力はバタバタと変化してしまいます。

そこで、STROBE入力を利用するのです。この端子がＨレベルのときには、4094は単なるシフトレジスタと何ら変わりはありません。しかし、この端子をＬレベルにすると、直前の状態をずっと保持するのです。つまり、データの書き換えのある一瞬だけはこの端子をＨレベルにしてやって、そのほかはずっとＬレベルにしておけば、出力は保持される（ラッチされるともいう）わけです。

簡単に言うならば、コントローラー内部のシフトレジスタがプリセットされている間に、データの書き換えを行ない、その他の時間はずっとラッチ状態にしてやるのです。つまり、コントローラー側のシフトレジスタのP/$\bar{S}$入力に与えられるタイミング信号をそのまま与えてやればいいのです。

また、MSXのジョイスティック端子は、８番ピンのOUT端子を共通端子として用いていて、通常、各入力端子はＨレベルに保持されています。つまり、OUT端子がＬのときでないと、押しても無意味なのです。それで、この状態を再現するために4094のOE（Output Enable）端子を利用します。OE＝Ｌのときはハイインピーダンスになるので、そのままOEをジョイスティック端子の８番に接続することはできないため、4001の残りをインバータとして用いています。こうすれば、OUT端子がＬレベルでないと、ジョイスティック端子には何も接続されていないのと同様になります。

なお、MSXにはないスタートとセレクトボタンは無視しています。

☗基板を裏から見たところ。ハンダづけはていねいに。

☗ファミコン用15ピンコネクタ（オス）。

完成後のトラブル発生！

完成したら、まず赤ペン片手に回路のチェックを行ないます。プリント基板を利用した人はこの必要はありません。ハンダブリッジがないか、ハンダづけを忘れた箇所はないかをしっかりとチェックしましょう。

動作チェックをするには、完成したアダプターをMSXに接続して、アダプターにはファミコン用コントローラーを接続して、そしていつも遊んでいるゲームカートリッジ（当然MSX用じゃないとダメ！）を用意します。

まったく何事もないように動いたら、見事完成というわけです。もし、ボタンに動きが対応していない場合は、4094のQ_1～Q_4、Q_7、Q_8のピン番号の対応間違いの可能性があります。再度チェックしてみてください。

また、連射機能を使ってないのに、連射のような状態になったりした場合は、4094のSTROBE入力の付近を重点的にチェックしてみてください。

まったくウンともスンともいわない状態でしたら、基準発振回路の部分をまずは調べてください。これがうまく発振してくれていないと、ほかの箇所は作動のしようがありませんから。

今回は、すべてのICにCMOS-ICを用いたので、発熱はまったくないはずですが、どこかに異常があれば、ICが熱を持つこともあります。こういったときは、急いで本体の電源を切ってから、はずしてください。熱を持っているような場合、そのほとんどが電源回路の＋5V側とGND側を間違えています。最悪の場合、ICの破壊を招く可能性があります。十分に気をつけてください。

ところで、今回は初めてMSX以外の周辺機器を改造なしで、MSXで活用する製作でしたが、いかがでしたでしょうか？

次回も、楽しい製作を用意しているので、お楽しみに！

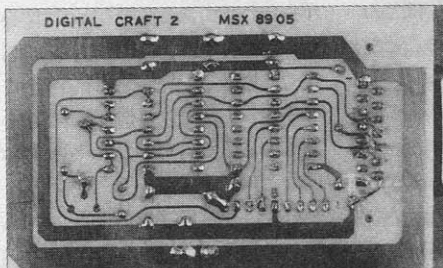
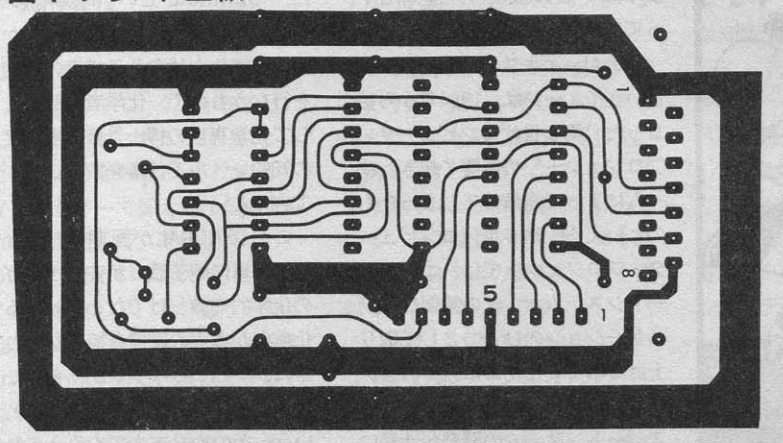



図4 プリント基板

ごめんなさい

２月号176ページのビデオスキャナー回路図でALS688のピン番号に誤りがありました。P7が19番になっていますが、正しくは17番です。また３月号193ページ、マルチコネクタの説明中で、DIN8ピンコネクタの信号名の８番がＲ信号となっていますが、正しくはＧ信号です。本当にゴメンナサイ。それから、このコーナーでは皆さんのおたよりを待っています。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

鹿野司の 人工知能うんちく話

第3話　エキスパートシステムの巻

日本の第5世代コンピュータ・プロジェクトで一躍脚光を浴びたエキスパートシステムとは、各分野での専門的な知識データベースのこと。今回はAIの代名詞になってしまった感のある、このエキスパートシステムについて、鹿野先生にうんちくを傾けてもらおう。

専門家の知識をコンピュータへ

人工知能の研究っていうのは、本当は何でもアリの研究分野なんだよね。

なにしろ〝知能〟というものを、人工的に実現しようっていうんだから、人間の知的活動に関係のあるものなら、どんなものだって含めることができる。

そのうえ、人間の知能は複雑なものだから、実際の研究をするには、その中のごく一部だけをモデル化したものにならざるを得ない。だから、人工知能といっても、その中には〝問題解決〟とか、〝定理証明〟とか〝ゲーム〟とか〝パターン認識〟などなどのさまざまな分野が存在するわけだ。

さらには、動物の4本足歩行なんていう運動に関する、高度に知的な処理や、論理だけでなく感情や本能なども含めた全体的な意味での〝知能〟なんかの研究もあるし、人間という情報系の持っているクセを解明して、マン・マシン・インターフェイスに応用するなんてのもある。

もっとも、ここ数年にわたって一種のブームになっている、いわゆる〝AI〟というやつは、この人工知能とはちょっと違ったものといっていいかもしれない。

もちろん、AIっていうのは〝Artificial Intelligence〟のことだから、直訳すれば人工知能以外の何ものでもない。ところが、実際に意味するものはもっと狭くて、ほとんどエキスパートシステムのことなんだよね。

エキスパートシステムというのは、専門家の持っているさまざまな知識をうまくコンピュータに入れた、一種の知的な辞書みたいなものだ。これは、人工知能研究の分野から派生した、知識工学という分野のもので、本来の人工知能よりはかなり限定された意味といっていい。

このAI＝エキスパートシステムというイメージは、1984年から始まった〝第5世代コンピュータ・プロジェクト〟の影響で起きたブームによって定着してしまったものといえる。第5世代コンピュータ・プロジェクトでは、エキスパートシステムが、その重要なアプリケーションのひとつとして取り上げられていたために、その後、既存のコンピュータの上でもエキスパートシステムの開発が活発に進められて、今では第1期の成熟期といっていいほど、さまざまなシステムが作られている。

エキスパートシステムは、うまく構築して利用すると、プロの仕事を大幅に省力化できたり、あまり専門的な知識を持っていない初心者でも専門的な仕事をこなすことができたり、あるいは新しい人材が確保しにくく、専門的な知識が失われつつある分野などでは、それを保存するためにも使うことができる。

さらに、最近では機械化した知識そのものを、たとえば発展途上国などに売ることができるということで、非常に注目を集めている。

このエキスパートシステムの草分け的な存在は、ファイゲンバウムという人が1960年代の末に作った、〝DENDRAL〟という問題解決システムだ。これは、実験データから、有機化合物の分子構造の推定を行なうもので、化学者の助手として化学専攻の博士号修得者程度の知的レベルで仕事をすることができたという。

このDENDRALが画期的だったのは、単に原子価とか安全性などの化学的知識だけでなくて、ある化学者が本当の確信を持てないときに、いろいろな手がかりをもとに、どのように推論していくかという、そのやり方までぐみ込まれ

ているることだ。これは、実際の一流の化学者にインタビューして、その人が困難に突き当たったとき、どのように推論をするかを聞き出し、それをコンピュータ上に実現するという方法で作られている。

面白いのは、この研究の結果、実際の専門家自身がこのようなエキスパートシステムを開発しようとすると、かえって難しいことが多いと分かったことだ。

ふつう専門家の頭の中の知識は、事実や厳格さに基づいているということはなくて、おおかたは経験的で不確定な、きわめて私的なものであることが多い。そのため、自分自身ではどうやって推論しているかが、うまく表現できないことが多いのだ。ところが、その推論過程を第三者が忍耐強く観察すると、いったいどんな推論が行なわれているかが明確になってくる。つまり、エキスパートシステムを作るには、専門的な知識を専門家の頭の中から取り出して、コンピュータの表現に翻訳できる人材が必要になるわけだ。このような人は、現在ではナレッジ・エンジニアと呼ばれて、エキスパートシステムの構築にはなくてはならない存在になっている。

ところで、エキスパートシステムというと、ずいぶん手のこんだ難しいもののような気がするけど、実はそのいちばん基本的なものは、BASICでも簡単にプログラミングできるんだよね。

実際、そういったプログラムは昔からあって、たとえばANIMAL(アニマル)っていうのが有名だ。これは、昔からある〝20の扉〟というゲームの変形らしい。これは、イエスかノーで答えられる質問を20回繰り返して、それが何であるかを当てるというものだ。

その程度じゃ、たいしたものは当てられないんじゃないかと思うかもしれないけど、実はそうじゃない。なにしろ、「はい」と「いいえ」のふたつの質問を20回繰り返すだけで、なんと1,048,576個(つまり、2の20乗個)のモノを識別することができるんだから、これは決して少ないとはいえないよね。

それでアニマルだけど、これは名前からも分かるように、動物の名前を当てることができるプログラムなんだよね。

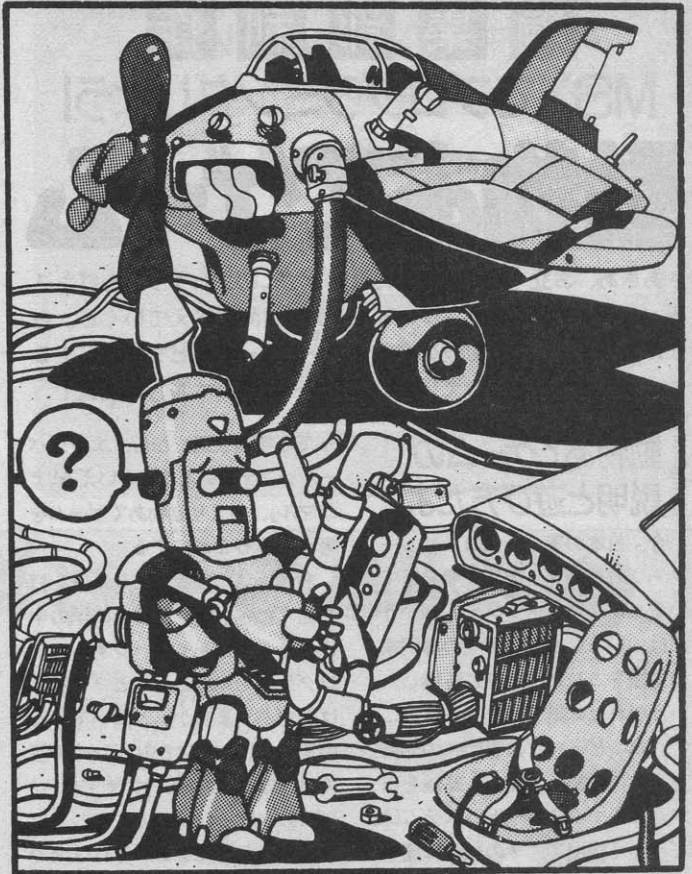
どうやって遊ぶかというと、まず自分で頭の中に動物をひとつイメージする。そしてプログラムを起動させると、「それは哺乳類ですか」とか「それは首が長いですか」とか「それは体に斑(まだら)がありますか、あるいは縞(しま)がありますか」と質問してくるので、それぞれに答えていく。すると、最終的には、自分のイメージどおりの動物を当てることができるわけだ。

もし、アニマルがプレイヤーのイメージしている動物のデータを持っていないときは、最後にその特徴を、その動物名を登録することができる。

ぼくは昔、これを使って片っ端から自分の友達を当てることができるようにしたことがある。「それは飯をめちゃくちゃ食いますか」とか、「地面に落ちたタコヤキを食べますか」とか、まあそういった質問に答えることで、誰でも当てられるというわけね。

その後、何かの雑誌で某大学ではアニマルのデータをどんどん増やしていって「それは床で寝ますか」なんて質問に答えながら、研究生から近所の店屋物のメニューまですべて当てられるようになったという話を読んだことがある。何というか、誰しも考えるのは同じなんだなあなんて思ったりして。

実をいうとこのアニマルは、アメリカでジェット戦闘機を作っているノースロップ社での、エキスパートシステムの導入に大きく貢献したものでもあるようだ。

これは、『エキスパート・カンパニー』(TBSブリタニカ刊)の中に出てくるエピソードなんだけど、ノースロップ社ではジェット機の

組み立てのプランニングができる専門家の数の少なさに悩んでいたんだよね。

ジェット機の部品はおよそ、1万1千から2万の異なった部品からできている。このひとつひとつを製造し、組み合わせていくために、材料から半製品、完成品にいたる段階的な計画を立てなければならない。これは、膨大な量の計算だし、もちろんかなりの専門的な知識が必要になる。

そこで、この会社の若手が、エキスパートシステムを使ってはどうかと考えたんだけど、それが新しい概念だったために、上司にはなかなか分かってもらえない。そこで、Apple用のBASIC版アニマルを改造して、簡易版の部品設計コンサルテーション・システムを作って、あちこちでデモしてまわり、見事に本格的なエキスパートシステムの開発プロジェクトを成功させたという。

それにしても、こうしてみると、アニマルだって、工夫しだいではずいぶんいろいろな使い道が考えられそうだ。たとえば、これで、ロールプレイングゲームなんかのシナリオのバランスをとるのに応用できるんじゃないだろうか。

ロールプレイングゲームでは、ものにもよるけど、ある程度以上に成長しても、いつまでもザコキャラが出てきてずいぶんうっとうしいと思うことがある。

そこで、ロールプレイングゲームのゲームマスターにアニマルを仕込んでおいて、パーティーのメンバーのレベルや、覚えている魔法、あるいは特殊アイテムの種類などに応じて、それに対応する強さのモンスターを選択することができるはずだ。

これをうまく利用してロールプレイングゲームを作れば、シナリオのバランスを取るのもずいぶん楽になるんじゃなかろうか。

編集部制作

MSXでプログラミングしよう!

動物あてゲーム

さあさあ、お立ち会い。あなたは黙ってこのプログラムを打ち込み、RUNさせるだけ。コンピュータの質問に答えていくと、あなたのイメージした動物の名前をコンピュータがピタリと当てるという代物だ。名づけて『動物あてゲーム(アニマル)』に挑戦！

動物あてゲームの説明と遊び方だよ

今、日本の第5世代コンピュータ・プロジェクトで研究開発しているエキスパートシステムというのは、いろいろな分野での専門家の知識をコンピュータに蓄積した、いうなれば知識データベースのこと。コンピュータは専門家の知識をもとに問題を推論し、結論を出す。このエキスパートシステムは、どういう根拠で、その結論に達したかをいつでも利用者にコンピュータ自身が説明できなければならない。そうでないと、利用者はコンピュータの出した解答を鵜呑みにするしかないからね。あまりにコンピュータの出した結論を信用しすぎることは、たとえば医療の問題だったりした場合、とても危険なことにもなりかねない。

いきなり、こんなエキスパートシステムをMSXで実現しようと思っても無理な話だから、エキスパートシステムの基本ともいえる『アニマル』、つまり動物あてゲームを考えてみることにする。

右ページに掲載したリストを打ち込んだら、まず、自分の頭の中に、ある動物をイメージする。プログラムをRUNさせると「それには羽がありますか」と聞いてくるので、Y(イエス)かN(ノー)で答える。はじめ、MSXは〝すずめ〟と〝犬〟しか知らないので、たとえば、N(ノー)と答えると「それは犬です」と解答する。自分がイメージした動物と違う場合は、N(ノー)と答えよう。するとMSXは「答えを教えてください」と言ってくる。

ここでは、仮にライオンをイメージしてたとしよう。答えに〝ライオン〟と入力する。さらにMSXは「犬にあってライオンにないものはなんですか」と聞いてくる。つまり、その動物の特徴を聞いてくるのだけど、この質問には答えにくいよね。こういう場合は、もう一度リターンキーを押そう。すると、「ライオンにあって犬にないものはなんですか」を聞き直す。これなら、答えられそうだね。

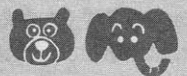
ライオンにあって、犬にないもの……。そう〝たてがみ〟と入力する(このさい、メスのライオンのことは、ひとまず置いといて)。「答えを覚えました」と表示され、これで、MSXはライオンという名前とライオンの特徴をひとつ覚えたことになる。次から「それには、たてがみがありますか」という質問が増えるわけだ。こうしてMSXはどんどん動物の名前を覚えていく。続けてゲームをしたいときはY、終了するときは、必ず、Nを入力してくれ(オープンしているファイルをクローズするため)。

まあ、遊び方は簡単なので誰にでも分かると思う。

ところで、鹿野先生も書いていたように、この『動物あてゲーム』の楽しみ方としては、友達の特徴や名前を片っ端から入力していくとか、いろいろ考えられる。また、何も動物だけとは限らない。メッセージをちょこっと変更すれば、「中華料理は好きですか」とか、「麵類は好きですか」といった、自分が食べたい料理のメニューを決定する、意思決定支援システム(?)としても使えそうだ。

もう少しまじめに考えてみると、「コンセントは入ってますか」の質問から始まり、質問に答えていくと、電器製品などの故障原因が分かるシステムにも応用することも可能だ。たいていの場合は「販売店に相談しましょう」という結論に達するかもしれないけど。

こんなふうにキミも、この『動物あてゲーム』を簡単なエキスパートシステムとして、いろいろなところでの応用を考えてほしいと思うわけだ。何かいいアイデアが浮かんだら教えてちょうだいね。

MSXはどんどん動物の名前を覚えていくぞっ!

質問

```
どうぶつ の なまえ を あててみせます。しつもん
に こたえて ください
その どうぶつ は、はね が ありますか ？
（y/n）
その どうぶつ は、いぬ です。
（y/n）

color auto goto list run
```

⬆はじめに自分の頭の中にある動物を思い浮かべる。MSXの質問に、すべてYかNかで答えてくれ。

学習

```
その どうぶつ は、はね が ありますか ？
（y/n）
その どうぶつ は、いぬ です。
（y/n）
こたえ を おしえて ください？ らいおん
いぬ に あって、らいおん に ないものは なんですか
?
?
らいおん に あって、いぬ に ないものは なんですか
?
? たてがみ
こたえ を おぼえました
やめますか ？ （y/n）
color auto goto list run
```

⬆答えが間違っているときは、正しい答えをMSXに教えてあげよう。MSXはどんどん学習して覚えていくぞ。

解答

```
どうぶつ の なまえ を あててみせます。しつもん
に こたえて ください
その どうぶつ は、はね が ありますか ？
（y/n）
その どうぶつ は、たてがみ が ありますか ？
（y/n）
その どうぶつ は、らいおん です。
（y/n）
やめますか ？ （y/n）
また あそんで くださいね!
Ok

color auto goto list run
```

⬆一度覚えたことは忘れない。次からは、新たに覚えた動物の特徴も質問して、答えを絞り込んでいく。

プログラムの説明

この『動物あてゲーム』は、ディスクドライブがないと、実行することができないので注意してね。

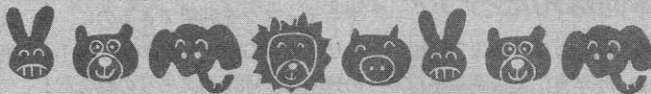
プログラムをRUNさせると、自動的にANIMAL.DATというランダムファイルを作成してくれます。実際のANIMAL.DATの内容は右の表のようになっています。このランダムファイルで扱う変数は、MN$、Y$、N$の3つ。

MN$には、通常、動物の特徴が入っていて、Y$、N$には、質問に対する答えによって、次に調べるレコードナンバーが入っています。MSXはY$に0が見つかるまで質問を繰り返します。Y$の値が0の場合、MN$が動物の名前、すなわち解答となります。もし、答えが違っている場合、MSXは正しい答えをMN$に登録し、間違った答えのレコードを書き換えます。

こうしてMSXはどんどん動物の特徴と名前を覚え、賢くなっていくわけです。

ANIMAL.DATの内容

	MN$	Y$	N$
レコードNo.1	はね	2	3
レコードNo.2	すずめ	0	
レコードNo.3	いぬ	0	4
レコードNo.4	たてがみ	5	
レコードNo.5	ライオン	0	
⋮			

動物あてゲームリスト

```
100 REM
110 REM どうぶつ あて ゲーム"
120 REM
130 REM しょき せってい
140 OPEN "animal.dat" AS #1 LEN=20
150 FIELD #1,16 AS NM$,2 AS Y$,2 AS N$
160 IF LOF(1)=0 THEN GOSUB 680
170 SCREEN 1:CLS
180 REM メイン ルーチン
190 PRINT
200 PRINT " どうぶつ の なまえ を あててみせます。しつもん
に こたえて ください"
210 R=1
220 GET #1,R
230 I=16:H1$=NM$
240 H2$=LEFT$(H1$,1)
250 IF H2$=" " THEN H1$=RIGHT$(H1$,I):I=
I-1:GOTO 240
260 IF CVI(Y$)=0 THEN 330
270 PRINT:PRINT" その どうぶつ は、";H1$;" が
ありますか ? "
280 PRINT " (y/n)"
290 IN$=INKEY$
300 IF IN$="y" THEN R=CVI(Y$):GOTO 220
310 IF IN$="n" THEN R=CVI(N$):GOTO 220
320 GOTO 290
330 PRINT:PRINT" その どうぶつ は、";H1$;" です
。"
340 PRINT " (y/n)"
350 IN$=INKEY$
360 IF IN$="y" THEN 610
370 IF IN$="n" THEN 390
380 GOTO 350
390 A4$=NM$
400 PRINT:INPUT " こたえ を おしえて ください";A2$
405 F=0
410 PRINT:PRINT " ";H1$" に あって、";A2$;" に
 ないものは なんですか?"
420 A3$="":PRINT:INPUT A3$
430 IF A3$<>"" THEN 480
440 F=1
450 PRINT:PRINT " ";A2$" に あって、";H1$;" に
 ないものは なんですか?"
460 PRINT:INPUT A3$
470 IF A3$="" THEN BEEP:PRINT:PRINT" それで
は ";H1$;" と ";A2$;" は おなじでは ないですか。":
GOTO 405
480 S1=LOF(1)¥20+1
490 S2=S1+1
500 RSET NM$=A3$
510 LSET Y$=MKI$(S1)
520 LSET N$=MKI$(S2)
530 PUT #1,R
540 RSET NM$=A4$
550 LSET Y$=MKI$(0)
560 LSET N$=MKI$(0)
570 PUT #1,S1+F
580 RSET NM$=A2$
590 PUT #1,S2-F
600 PRINT:PRINT" こたえ を おぼえました"
610 PRINT
620 PRINT " やめますか ? (y/n)"
630 IN$=INKEY$
640 IF IN$="n" THEN 190
650 IF IN$="y" THEN 780
660 GOTO 630
670 REM FILE しょきせってい
680 RESTORE 750
690 FOR I=1 TO 3
700 READ A$,B,C
710 RSET NM$=A$
720 LSET Y$=MKI$(B)
730 LSET N$=MKI$(C)
740 PUT 1,I:NEXT
750 DATA はね,2,3,すずめ,0,0,いぬ,0,0
760 RETURN
770 REM FILE CLOSE
780 CLOSE #1
790 PRINT
800 PRINT "また あそんで ください ね!"
810 END
```

MSX2+テクニカル探検隊

MSX-DOS2の巻

MSX-DOSとかMS-DOSとか。最近ではMSX-DOS2なんてものまで発売され、頭の中は大パニック。そこで今月はこのDOSというものを、じっくりと説き明かしてみようと思うのだ。

DOS(ドス)って一体何なんだろう?

今月のテクニカル探検隊で解説するのは、昨年夏にアスキーから発売された『日本語MSX-DOS2』。本論に入る前に、DOSという言葉の意味と歴史を復習するよ。

DOSとは、〝Disk Operating System〟の略語。日本語では〝ディスクを操作するプログラム〟といったところかな。BIOSを使って本体のハードウエアを操作するように、マシン語プログラムはDOSのサブルーチンを呼び出してディスクを操作するわけだ。この呼び出すこと自体を、〝DOSファンクションコール〟または〝BDOSコール〟というんだけど、詳しくは次回で説明する予定だよ。

それでは、BASICのプログラムでもディスクを利用できるのに、なぜMSX-DOSが必要なのか。第1の理由は、MSXのメモリの都合だ。まずは図1のMSXのメモリマップ(コンピュータのメモリがどのように使われているか表わした図)を、ジックリとご覧あれ。

BASICのプログラムを使うときには、本体の32キロバイトのメインROM(BASICのプログラムを処理する〝BASICインタプリタ〟)と、32キロバイトのメインRAMが主に使われる。このとき実際にプログラミングに使えるのは、32キロバイトのRAMからシステムワークエリアを差し引いた、約25キロバイトになるから注意してね。またこのほかに、必要に応じてサブROMやディスクインターフェイスROMが、3月号で説明した〝スロット切り換え〟によって使われるぞ。

一方、MSX-DOSのメモリマップは図1の右側。64キロバイトのメインRAMから、システムワークエリアを差し引いた、約53キロバイトが使えるわけだね。

MSX-DOSの先祖 CP/MとMS-DOS

MSX-DOSが必要な2番目の理由は、過去のソフトウエアの活用と、他機種とのファイルの交換だ。

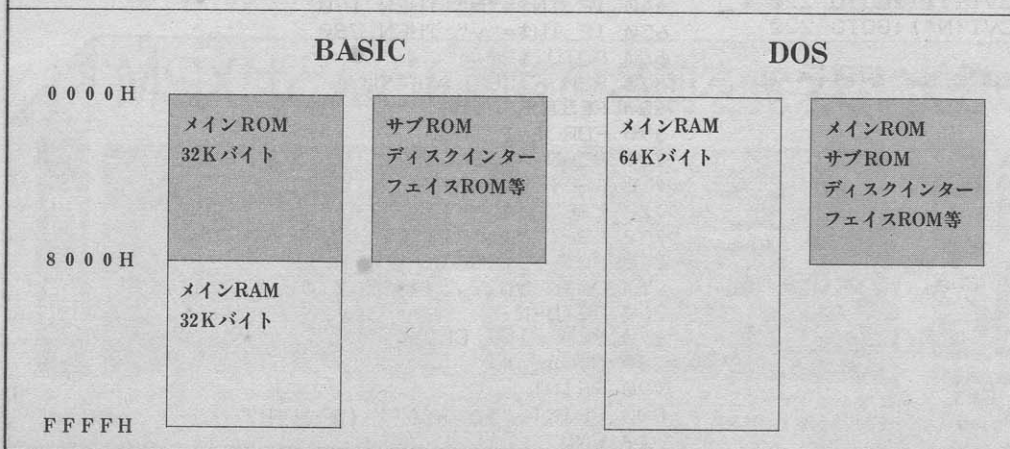
MSXで使われているCPUは、ザイログ社のZ80。これはインテル社の8080というCPUを改良して作られたものだ。そして、これらのCPUを使うコンピュータ用に、その昔デジタルリサーチ社が開発したDOSが、CP/Mなんだ。

話がちょっと難しくなるけど、MSX-DOSのファンクションコールは、CP/Mのファンクションコールに上位互換。つまりCP/Mでサポートされている機能は共通で、その上にMSX-DOS独自の機能が追加されたというわけ。だからCP/M用に開発されたソフトウエアはそのまま、あるいは簡単な改造をすることで、MSX-DOSでも使える。なんとMSX-DOS用のCコンパイラである『MSX-C』などは、CP/M用のものを改良して作られたとか……。

また16ビットマシンの標準DOSともいえるほど普及しているのがMS-DOS。インテル社の8086という16ビットCPU用に、マイクロソフト社が開発したものだ。MSX-DOSの〝ディスクフォーマット〟、つまりディスクにファイルを記録する方法の規定は、MS-DOSと同じ。そのためMSX-DOSとMS-DOSの間で、ワードプロセッサで作った文書などを簡単に交換できるんだ。

このように、CP/M互換のファンクションコールと、MS-DOS互換のディスクフォーマットを合わせ持つMSX-DOSは、他機種からのソフトウエアの移植やファイルの交換に威力を発揮する。そして、このMSX-DOSに漢字入出力機能などを追加したものが、今回紹介する『日本語MSX-DOS2』なのだ。

図1 BASICとDOSのメモリマップ

アドレス	BASIC		DOS	
0000H〜8000H	メインROM 32Kバイト	サブROM ディスクインターフェイスROM等	メインRAM 64Kバイト	メインROM サブROM ディスクインターフェイスROM等
8000H〜FFFFH	メインRAM 32Kバイト			

日本語MSX-DOS2に必要な機材は?

それでは、日本語MSX-DOS2(以下DOS2と略)を使うために必要な機材を整理してみよう。

まず絶対に必要なのが、128キロバイトのビデオRAMを持つMSX2またはMSX2+と、フロッピーディスクドライブ。これは本体内蔵でも外付けでもいいし、1DDタイプのものでも使える。。

次に、あると便利なのが128キロバイトのメインRAM。表2のMSX2が、これに該当するマシンというわけだ。もしもキミのマシンのメインRAMが64キロバイトだったなら、128キロバイトのRAMを内蔵したDOS2カートリッジを使おう。

DOS2には"RAMディスク"という機能がある。これは、ファイルをフロッピーディスクに記録する代わりに、RAMに記録する機能だ。本体の電源を切るとファイルの内容が消えてしまうという欠点があるけど、フロッピーディスクよりもデータのアクセス速度がはるかに速い。プログラムの開発や通信などで必要なファイルを、一時的に記録するのに便利なのだ。

メインRAMが128キロバイトのマシンの場合、RAMディスクの容量は32キロバイト。でも、大容量のメインRAMを持つMSX2と、RAM内蔵のDOS2カートリッジを組み合わせれば、その合計RAM容量から96キロバイトを引いた値がRAMディスクの容量になる。たとえばメインRAMが256キロバイトのソニーのHB-F900に、128キロバイトRAM内蔵のDOS2カートリッジを接続すれば、RAMディスクの容量は288キロバイトというわけだ。

ただし、RAM内蔵のDOS2カートリッジは、カートリッジの内部でスロットを拡張していることから、基本スロットでしか使えない。これとは逆に、RAMを内蔵してないDOS2は、市販の拡張スロットボックスでも、使うことが可能だよ。

さて、メインRAMが64キロバイトのマシンでも、"メモリマッパ"という機能があれば、RAMディスクの容量に64キロバイトが追加される。でも、この機能の有無は、マニュアルに書かれていないことが多いんだ。

メインRAMが64キロバイトのマシンに、メモリマッパが内蔵されているかを調べるには、DOS2を起動してRAMディスクの容量を調べればいい。またDOS2を使わずにメモリマッパの有無を調べる裏技は、BASICで、

```
OUT 255,1
```

とやってみることだ。その結果、タイトル画面が表われたり、キー入力を受け付けなくなるなどの異常が起これば、メモリマッパがあるというわけ。ただし、この方法ではマシンに何が起こるかわからないので、余分な周辺機器をはずし、フロッピーディスクをドライブから抜いた状態で実験しよう。また、実験が終わったら、すぐに電源を切ってね。

パッケージの内容はこんな具合なのだ

DOS2のパッケージに入っているのは、カートリッジ、2枚のシステムディスク、そしてマニュアル。ここでは順番に、それぞれの内容を紹介していこう。

カートリッジにはDOS2とディスクBASICを処理するプログラム、漢字ドライバ、単漢字変換辞書のROMが含まれている。また、128キロバイトのRAMを含むものと含まないものがあるから、買うときに注意しよう。前にも説明したように、メインRAMが64キロバイトのマシンでは、RAM内蔵のDOS2カートリッジが必要になるんだ。RAM付きの価格は34,800円[税別]。RAMなしでは価格24,800円[税別]だよ。

システムディスクは、日本語版と英語版が1枚ずつ。DOS2を動かすために必要な"MSXDOS2.SYS"と"COMMAND2.COM"というファイル、

表1 MSX-DOS2に必要な機材

必要最小限の機材

MSX2(ビデオRAM128K)&ディスクドライブ(1DDでも可)

➡ソニーのHB-F1とディスクドライブ(2DD)を組み合わせてみた。

あると便利な機材

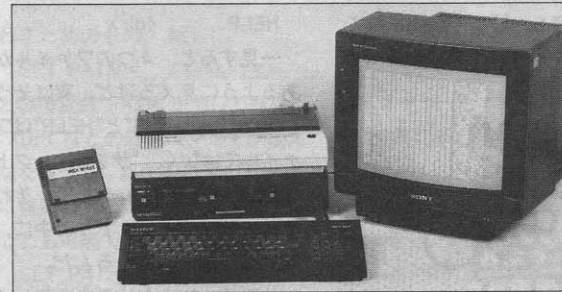
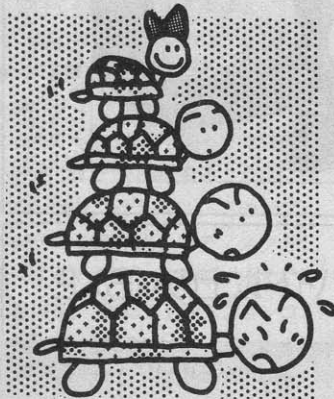
メモリマッパ付きMSX2(できればメインRAM128K以上)&MSX仕様24ドット漢字プリンタ&MSX-JE内蔵MSX2またはカートリッジ&アナログRGBモニタ&2DDディスクドライブ(できれば2台)

⬅マシンはメインRAM256キロバイト内蔵の、ソニーのHB-F900。DOS2を使うための最強システムだ。

表2 メインRAM128Kバイト以上のMSX2

メーカー	機　種	メインRAM	ディスク
パナソニック	FS-4600F	128Kバイト	2DD
パナソニック	FS-5000F2	128Kバイト	2DD×2
ソニー	HB-F900	256Kバイト	2DD×2
三菱	ML-G30 Model1	128Kバイト	2DD
三菱	ML-G30 Model2	128Kバイト	2DD×2
日立	MB-H70	128Kバイト	2DD
ヤマハ	YIS604/128	128Kバイト	なし
ヤマハ	YIS805/128	128Kバイト	2DD
ヤマハ	YIS805/256	256Kバイト	2DD×2
ヤマハ	CX-7/128	128Kバイト	なし
ヤマハ	CX-7M/128	128Kバイト	なし

いくつかの追加機能のコマンドファイル、そしてDOS2の使い方を表示するためのヘルプファイルが入っている。エラーメッセージとヘルプファイルは、日本語システムディスクを使えば日本語で、英語版のシステムディスクを使えば英語で表示されるわけだね。

マニュアルは、入門用の『日本語MSX-DOS2ユーザーズ・ガイド』と、ちょっと高度なプログラマー向け『日本語MSX-DOS2リファレンスマニュアル』に分かれている。いままでのMSX-DOSには、プログラマー用のマニュアルが付属していなかったわけだけど、DOS2になってそれが改善されたんだ。ファンクションコールの説明などといった専門的な内容も、詳しく説明されている。よーくマニュアルを読んで勉強しようね。

ファイルを整理する階層ディレクトリ

従来のMSX-DOSでは、1枚のディスクに作れるファイルの数は最大で112。また、多くのファイルが記録されたディスクは、某(?)Mマガ編集部の机の上のように整理しにくい。この問題を改善するために、DOS2には〝階層ディレクトリ〟という機能が追加された。この構造を図式化したのが図2だ。

〝DIR〟コマンドでDOS2のシステムディスクの内容を調べてみると、次のような内容が表示される。

```
MSXDOS2.  SYS
COMMAND2.COM
UTILS      <dir>
HELP       <dir>
```

一見すると、4つのファイルがあるように見えるけど、実はそうじゃない。〝UTILS〟と〝HELP〟はファイルではなく、〝サブディレクトリ〟と呼ばれるもの。そして、それぞれのサブディレクトリの中に、ファイルが入っているんだ。

サブディレクトリの中のファイルを調べるには、

```
DIR UTILS
```

のように、サブディレクトリの名前を指定して、〝DIR〟コマンドを実行すればよい。また、〝XDIR〟というコマンドを使うと、サブディレクトリを含むディスク全体のファイル名を表示できるぞ。それぞれのコマンドを実行した結果は、図2の中の写真を見てね。

DOS2のシステムディスクでは、〝UTILS〟というサブディレクトリに〝XDIR〟などのコマンドのファイルが、〝HELP〟というディレクトリに各コマンドについてのヘルプファイルが入っている。このように、ファイルの種類によってサブディレクトリを分類し、ディスクの内容を整理することが、階層ディレクトリの目的なんだ。

また、サブディレクトリの中に、さらにサブディレクトリを作ることも可能。階層ディレクトリの図は、木の根から枝が分かれているように見えるので、最初に〝DIR〟コマンドでファイルを表示した根の部分を、〝ルート(root)ディレクトリ〟と呼んでいる。

表3 MSX-DOS2パッケージの構成

カートリッジ
ROM64キロバイト(+RAM128キロバイト&メモリマッパ)

マニュアル
日本語MSX-DOS2ユーザーズガイド&リファレンスマニュアル

日本語システムディスク
DOS2のシステムファイル&各種外部コマンド&ヘルプファイル

英語システムディスク
日本語ディスクとほぼ同じ。ヘルプファイルが英語バージョン。

➡RAMを内蔵したDOS2のパッケージ内容。マニュアルもしっかりしたものが付属している。RAMなしバージョンも外見はこれと同じだ。

図2 階層ディレクトリの概念

```
ルートディレクトリ ─┬─ MSXDOS2.SYS
                    ├─ COMMAND2.COM
                    ├─ AUTOEXEC.BAT
                    ├─ UTILS サブディレクトリ ─┬─ CHKDSK.COM
                    │                          ├─ DISKCOPY.COM
                    │                          └─ ……
                    └─ HELP サブディレクトリ ──┬─ ASSIGN.HLP
                                               ├─ ATDIR.HLP
                                               └─ ……
```

これが階層ディレクトリの概念図。木が枝分かれしていくように見えることから、ツリー構造などとも呼ばれている。ちょうど根っこにあたるディレクトリがルートディレクトリ、その下に作られるのがサブディレクトリだ。ファイルの種類などに応じてサブディレクトリを設けていくと、ファイルの管理が容易になるぞ。

```
A>dir
 ドライブA:のディスクのボリューム名は MSX-DOS 2
 ディレクトリ A:¥

MSXDOS2  SYS     4480 88-10-14  3:12p
COMMAND2 COM    14976 88-10-25  3:04p
AUTOEXEC BAT       57 88-07-21 11:01p
REBOOT   BAT       57 88-07-21 11:01p
UTILS       <dir>     88-10-25  3:37p
HELP        <dir>     88-10-25  3:37p
 19Kバイトを6個のファイルで使用中
 150Kバイトが使用可能です.
A>
```

⬆〝DIR〟コマンドを実行してみたところ。

```
A>xdir
ドライブA:のボリューム名は MSX-DOS 2
拡張ディレクトリ A:¥

MSXDOS2.SYS       4480
COMMAND2.COM     14976
AUTOEXEC.BAT        57
REBOOT.BAT          57
¥UTILS
  CHKDSK.COM      7680
  DISKCOPY.COM    7168
  FIXDISK.COM      768
```

⬆こちらは〝XDIR〟を実行したところ。

DOS2で拡張された機能いろいろ

先月号で詳しく紹介した漢字ドライバや、いままで説明してきたRAMディスク、階層ディレクトリのほかにも、DOS2には多くの拡張機能が用意されている。ここではその一部を紹介するね。

まず覚えてほしいのは、〝環境変数〟と呼ばれるもの。これはDOSが動作する環境を指定するための変数だ。環境変数の値を調べるには、〝SET〟コマンドを使う。DOS2を動かした直後の環境変数の値は、次のように表示されるはずだ。

```
ECHO＝OFF
PATH＝; A:¥UTILS
SHELL＝h:¥command2.com
TEMP＝h:¥
REDIR＝ON
UPPER＝OFF
PROMPT＝OFF
TIME＝12
DATE＝yy-mm-dd
HELP＝A:¥HELP
```

ここで、〝TIME＝12〟というのは、〝TIME〟という名前の環境変数の値が〝12〟、つまり時刻を12時間方式で表示することを表わしている。

SET TIME＝24

を実行してこの変数の値を〝24〟に変えれば、時刻が24時間方式で表示されるわけだ。このほかの環境変数の意味については、DOS2付属のリファレンスマニュアルで調べておこうね。コマンドの説明なども詳しく書かれているから、これさえ読んで理解すれば、DOS2を使いこなせるはずだ。また、ヘルプファイルも必要十分なものが入っているから、わからなくなったら画面上に説明を表示させることもできるぞ。

このように、さまざまな種類がある環境変数だけど、もっとも重要なのは〝PATH〟と呼ばれるもの。ちょっと難しいかもしれないけど、よく読んでしっかり理解してね。

DOS2のコマンドの中で、〝DIR〟などの基本的なコマンド（使用頻度の高いコマンド）は、DOS2のプログラムに組み込まれている。これを総称して〝内部コマンド〟と呼び、COMMAND2.COMのファイルに記録されているんだ。

これに対して、〝XDIR〟などの使う頻度が少ないコマンドや、プログラムが大きくてDOSに組み込むと不都合なコマンドは、システムディスクの中に普通のファイルとして記憶されている。これが〝外部コマンド〟と呼ばれるもので、DOSのアプリケーションプログラムも、これにあたるわけだね。

さて、環境変数の〝PATH〟は、こうした外部コマンドが記憶されている場所（サブディレクトリ）を表わすためのもの。試しに、

SET PATH＝

と環境変数〝PATH〟を消してみると、〝XDIR〟などの外部コマンドが使えなくなってしまうよ。また、〝PATH〟に複数のディレクトリを指定することも可能で、

SET PATH＝A:¥UTILS;B:¥

と指定すれば、ドライブAのサブディレクトリ〝UTILS〟に指定されたコマンドがなければ、ドライブBのルートディレクトリのコマンドが実行されるというわけだ。

これはあまり目立たないことだけど、意外と便利な機能にDOS2のディスクに書き込まれた〝ボリュームID〟という乱数がある。この値によってディスクの交換を検出するので、間違えてディスクを交換してしまったときには、エラーが表示される。1台のドライブでファイルをコピーしているときに、ディスクの交換を誤っても、致命的な事故が起きないように改良されたわけだね。

このほかにも、DOS2で拡張された機能として、MS-DOSと同じような〝リダイレクション〟や〝パイプライン〟といった機能もある。でも、これらのコマンドに関しては、来月号で詳しく紹介する予定だから、お楽しみにね。

表4 FIBの構造（マニュアルの訂正）

オフセット	内容	オフセット	内容
00H	常にFFH	13H〜14H	開始クラスタ
01H〜0DH	ファイル名（00Hで終わる文字列）	15H〜18H	ファイル長
0EH	ファイル属性	19H	ドライブ番号
0FH〜10H	最終更新時刻	1AH〜3FH	内部情報（参照・書き替え禁止）
11H〜12H	最終更新年月日		

これはリファレンスマニュアル136ページの表を訂正したもの。オフセットはFIB先頭からのバイト数を表わしている。詳細はマニュアル参照のこと。

＊CP/Mはデジタルリサーチ社の商標です。MS-DOSはマイクロソフト社の商標です。

ヘルプ機能も充実してるのだ!

ゲームでもアプリケーションでもそうなのだけど、マニュアルを読まないと使えないソフトは、ユーザーにとって困った存在だよね。よほど複雑な使い方をしようというのなら、マニュアルを参照することも仕方ないけど、基本的なことはソフトの中で説明してほしいもの。

そんな期待に応えて、DOS2ではヘルプ機能が充実している。コマンドの使い方がわからなくても、キーボードから〝HELP……〟と入力することで、画面上に説明が表われるのだ。どう、なかなか賢いでしょ。

⬆日本語のヘルプファイルを表示。

⬆英語バージョンはこんな具合だよ。

ごめんなさいマニュアルの訂正です

非常に申し訳ない話なんだけど、『日本語MSX-DOS2リファレンスマニュアル』の第1版1刷に誤りが見つかった。136ページに掲載されているFIBの構造を表わした表は誤り。このページの左下の表4が正しいものです。手元のマニュアルを確認して、間違っていたら各自で訂正しておいてください。

また、もうひとつついでにゴメンナサイ。昨年末から続いている半導体の品不足のため、128キロバイトのRAMを内蔵したDOS2カートリッジの生産が、注文に追いつかないとのこと。もう少し待っていてくださいね。

来月は、今回紹介できなかったDOS2の機能と、プログラマーにとってのDOS2の意義について説明する予定。また、テクニカル探検隊で取り上げてほしい内容も常時受け付けているので、はがきや封書でMマガ編集部まで送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『MSX2＋テクニカル探検隊』係

お便利ツール プログラムリスト

〈ボイスレコーダ〉

```
10 '[ Start Up ]
20 MAXFILES=2'( #1=Screen, #2=Disk
30 CLEAR 256,&HCFFF:PRINT "Just a moment,pleas
e.."
40 ON STOP GOSUB 770:STOP ON'( Never RETURN, F
orce Termination
50 RESTORE 1650:DEFINT A-Z:I=&HD007
60 READ A$:IF A$="*" THEN 70 ELSE POKE I,VAL("
&h"+A$):I=I+1:GOTO 60
70 DEFUSR=&HD007:U=USR(0)
80 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COLOR 15,4,4:REST
ORE
90 FOR I=1 TO 19:READ A$:LOCATE 3,I:PRINT A$:N
EXT
100 '[ Declare All Variables ]
110 K$(0)="Tt":K$(1)="Pp"+CHR$(28):K$(2)="Uu"+
CHR$(30):K$(3)="Ll":K$(4)="Ee"
120 K$(5)="Rr":K$(6)="Vv"+CHR$(29):K$(7)="Dd"+
CHR$(31):K$(8)="Ss":K$(9)="Qq"
130 K$(10)=CHR$(24)'( SELECT Key
140 SP=9:GOSUB 1060'( Default Speed
150 DR$="A:":NM$="":GOSUB 230'( File Name
160 DIM I,J,K,K$,ER,DS,X,Y,MS$,IO,C$'( Reserve
 Memory For Variables
170 DS=(FRE(0)-256)/2:DIM DA(DS):GOSUB 1230'(
Use Free Memory Almost
180 ON ERROR GOTO 670'( To Recover Usual Error
190 GOTO 460
200 '<< Subroutines >>
210 '[ Switch Drive ]
220 IF DR$="A:" THEN DR$="B:" ELSE DR$="A:"
230 '[ Display File Name ]
240 MS$=DR$+LEFT$(NM$+SPACE$(12),12)
250 LOCATE 16,1:PRINT MS$:RETURN
260 '[ Message ]
270 LOCATE 10,22:PRINT MS$;:RETURN
280 '[ Clear Message ]
290 LOCATE 10,22:PRINT SPC(25):RETURN
300 '[ Confirm ]
310 MS$="*ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ (y/n) ?":GOSUB 260
320 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 320 ELSE IF INSTR(
"YyNn",K$) = 0 GOTO 320
330 GOSUB 280:IF K$ = "Y" OR K$ = "y" THEN RET
URN
340 RETURN 340'( Force Return To Main By Error
 Trap
350 '[ On Function Key ]
360 K=0:RETURN 560
370 K=1:RETURN 560
380 K=2:RETURN 560
390 K=3:RETURN 560
400 K=4:RETURN 560
410 K=5:RETURN 560
420 K=6:RETURN 560
430 K=7:RETURN 560
440 K=8:RETURN 560
450 K=9:RETURN 560
460 '[ Main Entry ]
470 ON KEY GOSUB 360,370,380,390,400,410,420,4
30,440,450
480 '[ Main Loop ]
490    FOR I=1 TO 10:KEY(I) ON:NEXT
500    IF INKEY$ <> "" GOTO 500'( Flush Key Buf
fer
510    '[ Get Command ]
520    K$=INKEY$:IF K$ = "" GOTO 520
530    K=0
540      IF K>10 GOTO 520
550      IF INSTR(K$(K),K$) = 0 THEN K=K+1:GOTO
 540
560    '[ Execute Command ]
570    FOR I=1 TO 10:KEY(I) OFF:NEXT
580    GOSUB 610
590    ON K+1 GOSUB 890,950,1010,1150,860,920,9
80,1040,1080,840,210
600    GOSUB 640:GOTO 480
610 '[ Set Function Key ]
620 IF K < 0 OR K > 9 THEN RETURN
630 LOCATE 4-(K>4)*17,6+(K MOD 5)*2:PRINT "●":
RETURN
640 '[ Reverse Function Key ]
650 IF K < 0 OR K > 9 THEN RETURN
660 LOCATE 4-(K>4)*17,6+(K MOD 5)*2:PRINT " ":
RETURN
670 '[ Error Trap ]
680 IF ERL = 340 AND ERR = 3 THEN RESUME 600
690 IF ERR = 53 OR ERR = 56 THEN ER=1:RESUME N
EXT'( File not found
700 IF ERR = 70 THEN ER=2:RESUME NEXT'( Disk o
ffline
710 IF ERR = 68 THEN ER=3:RESUME NEXT'( Disk w
rite protected
720 IF ERR = 66 THEN ER=4:RESUME NEXT'( Disk f
ull
730 IF ERR = 67 THEN ER=5:RESUME NEXT'( Too ma
ny files
740 IF ERR = 56 OR ERR = 62 THEN ER=6:RESUME N
EXT'( Bad file name
750 IF ERR = 55 THEN ER=7:RESUME NEXT'( Input
past end
760 IF ERR = 60 OR ERR = 69 THEN ER=8:RESUME N
EXT'( Disk I/O error
770 '[ Termination ]
780 ON ERROR GOTO 820
790 VDP(1)=VDP(1) OR &B01000000
800 COLOR 15,0:KEY ON
810 FOR I=1 TO 10:KEY(I) OFF:NEXT
820 ON ERROR GOTO 0
830 END
840 '[ Quit ]
850 GOSUB 300:GOTO 770
860 '[ Clear ]
870 GOSUB 300:ERASE DA:DIM DA(DS)
880 GOSUB 1230:NM$="":GOTO 230
890 '[ Test Mode ]
900 CMD VC 0
910 RETURN
920 '[ Recording ]
930 CMD VC 1,DA
940 GOTO 1230
950 '[ Play Back ]
960 CMD VC 2,DA
970 RETURN
980 '[ Reverse ]
990 CMD VC 3,DA:CMD VC 2,DA:CMD VC 3,DA
1000 RETURN
1010 '[ Speed up ]
1020 SP=SP+1:IF SP>15 THEN SP=15
1030 GOTO 1060
1040 '[ Speed down ]
1050 SP=SP-1:IF SP<0 THEN SP=0
1060 '[ Set speed ]
1070 CMD VC 4,SP:LOCATE 30,3:PRINTUSING "##";S
P:RETURN
```

```
1080 '[ Save ]
1090 IF DA(2) = 0 THEN MS$="からっぽ です":GOTO 13
30
1100 IO=1:GOSUB 1400:IF ER THEN GOSUB 1240:GOT
O 1220 ELSE IF K$ = "" GOTO 1220
1110 GOSUB 230:ER=0:COPY DA TO DR$+NM$:IF ER T
HEN GOSUB 1240:GOTO 1220
1120 I=INT((DA(2)+1)/2)+2:ERASE DA:DIM DA(I)
1130 COPY DR$+NM$ TO DA:IF ER THEN GOSUB 1240:
GOTO 1180
1140 COPY DA TO DR$+NM$:IF ER THEN GOSUB 1240:
GOTO 1220 ELSE 1180
1150 '[ Load ]
1160 IO=0:GOSUB 1400:IF ER THEN GOSUB 1240:GOT
O 1220 ELSE IF K$ = "" GOTO 1220
1170 GOSUB 230
1180 '[ Adjust Dimension & Load ]
1190 ERASE DA:DIM DA(DS):ER=0:COPY DR$+NM$ TO
DA
1200 IF ER THEN GOSUB 1240:ERASE DA:DIM DA(DS)
1210 CMD VC 3,DA:CMD VC 3,DA'( Justify Data Si
ze
1220 '[ Pop LOAD or SAVE Button ]
1230 LOCATE 16,3:PRINTUSING "#####";DA(2):RETU
RN
1240 '[ Error Message ]
1250 IF ER = 1 THEN MS$="ファイル が ありません":GOTO 1
330
1260 IF ER = 2 THEN MS$="ディスク を いれて ください":GO
TO 1330
1270 IF ER = 3 THEN MS$="かきこみ きんし です":GOTO 13
30
1280 IF ER = 4 THEN MS$="ディスク が いっぱい です":G
OTO 1330
1290 IF ER = 5 THEN MS$="ファイル が つくれません":GOTO
1330
1300 IF ER = 6 THEN MS$="ファイルめい あやまり":GOTO 133
0
1310 IF ER = 7 THEN MS$="よみこめません":GOTO 1330
1320 MS$="ディスク I/O エラー"
1330 '[ Hit Any Key ]
1340 PLAY"T120L4V15O3C"
1350 MS$=LEFT$("*"+MS$,30):X=INT((240-LEN(MS$)
*7)/2):GOSUB 260
1360 IF INKEY$ <> "" GOTO 1360
1370 IF INKEY$ = "" GOTO 1370
1380 PLAY"T120L16V15O6G"
1390 GOTO 280
1400 '[ Input File Name ]
1410 COLOR ,1,1:CLS
1420 PRINT"<<< *.VCD in "DR$" >>>"
1430 ER=0:FILES DR$+"*.VCD":IF ER > 1 GOTO 154
0 ELSE ER=0
1440 PRINT:IF IO THEN PRINT"> Save"; ELSE PRIN
T"> Load";
1450 K$="":INPUT" File ";K$:IF K$ = "" GOTO 15
40 ELSE NM$=K$
1460 IF MID$(K$,2,1) <> ":" GOTO 1480
1470   PRINT"% Sorry, Please input without Dri
ve Name.":GOTO 1440
1480 FOR I=1 TO LEN(NM$)
1490   C$=MID$(NM$,I,1)
1500   IF "a" =< C$ AND C$ =< "z" THEN MID$(NM
$,I)=CHR$(ASC(C$)-&H20)
1510 NEXT
1520 I=INSTR(NM$,".")-1:IF I<0 THEN I=LEN(NM$)
1530 NM$=LEFT$(NM$,I)+".VCD"
1540 COLOR ,4,4:CLS:RESTORE:FOR I=1 TO 19:READ
 A$:LOCATE 3,I:PRINT A$:NEXT
1550 GOSUB 610:GOSUB 1060:GOSUB 1230:RETURN
1560 DATA "  FILE NAME [A:            ]",
1570 DATA " USED MEMORY:     0   SPEED:",,
1580 DATA "[ ] T:マイクテスト          [ ] R:ロクオン",
1590 DATA "[ ] P:サイセイ            [ ] V:ギャクテンサイセイ",
1600 DATA "[ ] U:ハヤクチ            [ ] D:ユックリ",
1610 DATA "[ ] L:ヨミコミ            [ ] S:ホゾン",
1620 DATA "[ ] E:メモリショウキョ       [ ] Q:シュウリョウ",,
1630 DATA "     CTRL:   T,R,P,V ノ テイシ",
1640 DATA "     SELECT: ドライブ キリカエ"
1650 DATA 01,05,00,11,0D,FE,21,13
1660 DATA D0,ED,B0,C9,F1,C3,18,D0
1670 DATA 00,CF,56,CF,43,CD,1C,52
1680 DATA 7B,FE,05,D2,5A,47,E5,87
1690 DATA 4F,06,00,21,34,D0,09,5E
1700 DATA 23,56,E1,D5,C9,4B,D0,B5
1710 DATA D0,2C,D1,87,D1,70,D1,3E
1720 DATA 06,CD,41,01,F3,DB,A9,E6
1730 DATA 02,28,FA,C9,CD,3E,D0,3E
1740 DATA 0E,D3,A0,DB,A9,E6,02,28
1750 DATA 0A,DB,A2,87,3E,07,17,D3
1760 DATA AB,18,F0,FB,C9,F5,CF,2C
1770 DATA 3A,A5,F6,F5,3E,01,32,A5
1780 DATA F6,CD,A4,5E,F1,32,A5,F6
1790 DATA F1,E5,F5,69,60,2B,56,2B
1800 DATA 5E,ED,53,B1,D0,0A,6F,26
1810 DATA 00,29,23,22,B3,D0,EB,2A
1820 DATA B1,D0,A7,ED,52,11,06,00
1830 DATA A7,ED,52,DA,5A,47,EB,2A
1840 DATA B3,D0,09,01,04,00,09,F1
1850 DATA A7,20,04,73,23,72,2B,EB
1860 DATA E1,C9,00,00,00,00,AF,CD
1870 DATA 64,D0,E5,D5,D5,CD,3E,D0
1880 DATA E1,CD,23,D1,E7,28,36,36
1890 DATA 01,3E,0E,D3,A0,DB,A2,47
1900 DATA DB,A9,E6,02,28,27,DB,A2
1910 DATA B8,28,F5,18,0B,DB,A9,E6
1920 DATA 02,28,1A,DB,A2,B8,28,09
1930 DATA 47,87,3E,07,17,D3,AB,18
1940 DATA 03,34,20,E9,23,36,01,A7
1950 DATA ED,52,19,38,E0,FB,E7,28
1960 DATA 05,36,00,23,18,F8,E1,CD
1970 DATA 0B,D1,E1,C9,E5,CD,23,D1
1980 DATA E7,28,06,1B,1A,A7,28,F8
1990 DATA 13,EB,A7,ED,52,EB,E1,73
2000 DATA 23,72,23,C9,5E,23,56,23
2010 DATA E5,19,EB,E1,C9,3E,01,CD
2020 DATA 64,D0,E5,D5,CD,3E,D0,E1
2030 DATA CD,23,D1,0E,0F,46,79,D3
2040 DATA AB,EE,01,4F,DB,A9,E6,02
2050 DATA 28,24,C3,55,D1,00,00,00
2060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2070 DATA 00,00,00,00,10,E6,7E,A7
2080 DATA 20,04,79,EE,01,4F,23,A7
2090 DATA ED,52,19,DA,3C,D1,FB,E1
2100 DATA C9,CF,2C,CD,1C,52,E5,7B
2110 DATA FE,10,D2,5A,47,16,00,21
2120 DATA 4C,D1,19,22,4A,D1,E1,C9
2130 DATA AF,CD,64,D0,E5,EB,CD,0B
2140 DATA D1,4B,42,79,B0,C4,99,D1
2150 DATA E1,C9,E5,C5,7E,A7,20,1B
2160 DATA E5,11,01,00,23,13,0B,79
2170 DATA B0,20,03,E1,18,13,7E,A7
2180 DATA 28,F2,E3,C5,4B,42,CD,C2
2190 DATA D1,C1,E1,23,0B,79,B0,20
2200 DATA DB,C1,E1,E5,C5,5D,54,09
2210 DATA 2B,CB,38,CB,19,7E,08,1A
2220 DATA 77,08,12,2B,13,0B,79,B0
2230 DATA 20,F3,C1,E1,C9,FF,*
```

お便利ツール プログラムリスト

〈サンプルプログラム〉

```
10 SCREEN 1,2:WIDTH 32:COLOR 10,1,1:KEYO
FF:CLEAR 256,&HCFFF
20 LOCATE 11,10:PRINT "ちょっと まってね"
30 DEFINT A-Z:DIM A$,B$,C$,G,I,J,K,P,S,X
,Y
40 FOR I=0 TO 4:A$="":FOR J=0 TO 31:READ
 C$
50 A$=A$+CHR$(VAL("&h"+C$)):NEXT
60 B$=MID$(A$,9,8):MID$(A$,9)=MID$(A$,17
,8):MID$(A$,17)=B$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
70 I=&HD007:DEFUSR=&HD007:RESTORE 600
80 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL("&
h"+A$):I=I+1:GOTO 80
90 U=USR(0):DS=(FRE(0)-256)/4:DIM D1(DS)
,D2(DS)
100 COPY "orya.vcd" TO D1:COPY "ite.vcd"
 TO D2
110 CLS:P=0:X=10:S=0:G=0
120 PUTSPRITE 0,(X*8,83),15,0
130 LOCATE 11,9:PRINT "hit any key"
140 IF INKEY$="" THEN 140:ELSE CLS
150 Y=RND(1)*3+10
160 FOR I=31 TO X+2 STEP -1
170 LOCATE I,Y:PRINT "● ";
180 IF STRIG(0)=0 THEN P=(P+1) MOD 2: GO
TO 200
190 IF STICK(0)=1 THEN P=4 ELSE IF STICK
(0)=5 THEN P=2 ELSE P=3
200 PUTSPRITE 0,(X*8,83),15,P
210 NEXT
220 LOCATE I+1,Y:PRINT"*";
230 IF (14-P)=Y THEN CMD VC 2,D1:S=S+1 E
LSE CMD VC 2,D2:G=G+1
240 IF S=10 THEN S=0:X=X+1
250 IF G=3 THEN 280
260 FOR K=0 TO 200:NEXT:LOCATE I+1,Y:PRI
NT " ";
270 GOTO 150
280 LOCATE 12,9:PRINT "GAME OVER"
290 LOCATE 11,13:PRINT "hit any key"
300 IF INKEY$<>"" THEN 300
310 IF INKEY$="" THEN 310 ELSE 110
320 DATA 01,03,07,07,07,07,0D,0B,C0,E0
330 DATA F0,50,50,F0,E0,08,0E,06,07,06
340 DATA 03,01,03,03,18,D8,D8,20,A0,D0
350 DATA A0,C0,01,03,07,07,07,0F,0D,0B
360 DATA C0,E0,F0,50,50,F0,E8,18,06,07
370 DATA 06,07,07,03,06,0F,D8,D8,20,E0
380 DATA 70,B0,60,78,00,0E,1F,3F,3F,3A
390 DATA 3A,2F,00,00,00,80,A0,E0,E0,40
400 DATA 30,6F,1F,36,39,16,0C,1E,C0,80
410 DATA C0,60,F0,7A,1E,06,00,0E,1F,3F
420 DATA 3A,3A,3F,2F,00,00,00,80,A0,E0
430 DATA E0,40,30,6F,1C,33,3B,17,03,0F
440 DATA C1,FF,FF,E0,80,00,00,80,00,1C
450 DATA 3E,75,75,7F,7F,5E,00,04,04,0C
460 DATA 5C,B8,F0,60,61,DF,37,67,77,2E
470 DATA 07,0F,C0,C0,80,00,00,00,00,80
480 DATA 06,0E,0A,18,05,05,0A,2A,01,1D
490 DATA 41,2A,15,1D,04,2B,06,02,07,02
500 DATA 09,09,01,02,10,17,03,02,0A,03
510 DATA 09,01,08,0E,0B,17,06,03,21,29
520 DATA 01,18,02,07,06,03,03,14,03,21
530 DATA 04,01,3F,22,09,01,09,06,02,36
540 DATA 03,06,06,06,08,04,03,0B,06,04
550 DATA 05,18,14,01,0C,02,05,0A,02,24
560 DATA 40,3D,06,11,0A,23,35,03,01,21
570 DATA 08,01,0B,06,01,18
580 '
590 ' ｺｺｶﾗ ﾊ ｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾄ ｵ
ﾅｼﾞﾃﾞｽ
600 DATA 01,05,00,11,0D,FE,21,13
610 DATA D0,ED,B0,C9,F1,C3,18,D0
620 DATA 00,CF,56,CF,43,CD,1C,52
630 DATA 7B,FE,05,D2,5A,47,E5,87
640 DATA 4F,06,00,21,34,D0,09,5E
650 DATA 23,56,E1,D5,C9,4B,D0,B5
660 DATA D0,2C,D1,87,D1,70,D1,3E
670 DATA 06,CD,41,01,F3,DB,A9,E6
680 DATA 02,28,FA,C9,CD,3E,D0,3E
690 DATA 0E,D3,A0,DB,A9,E6,02,28
700 DATA 0A,DB,A2,87,3E,07,17,D3
710 DATA AB,18,F0,FB,C9,F5,CF,2C
720 DATA 3A,A5,F6,F5,3E,01,32,A5
730 DATA F6,CD,A4,5E,F1,32,A5,F6
740 DATA F1,E5,F5,69,60,2B,56,2B
750 DATA 5E,ED,53,B1,D0,0A,6F,26
760 DATA 00,29,23,22,B3,D0,EB,2A
770 DATA B1,D0,A7,ED,52,11,06,00
780 DATA A7,ED,52,DA,5A,47,EB,2A
790 DATA B3,D0,09,01,04,00,09,F1
800 DATA A7,20,04,73,23,72,2B,EB
810 DATA E1,C9,00,00,00,00,AF,CD
820 DATA 64,D0,E5,D5,D5,CD,3E,D0
830 DATA E1,CD,23,D1,E7,28,36,36
840 DATA 01,3E,0E,D3,A0,DB,A2,47
850 DATA DB,A9,E6,02,28,27,DB,A2
860 DATA B8,28,F5,18,0B,DB,A9,E6
870 DATA 02,28,1A,DB,A2,B8,28,09
880 DATA 47,87,3E,07,17,D3,AB,18
890 DATA 03,34,20,E9,23,36,01,A7
900 DATA ED,52,19,38,E0,FB,E7,28
910 DATA 05,36,00,23,18,F8,E1,CD
920 DATA 0B,D1,E1,C9,E5,CD,23,D1
930 DATA E7,28,06,1B,1A,A7,28,F8
940 DATA 13,EB,A7,ED,52,EB,E1,73
950 DATA 23,72,23,C9,5E,23,56,23
960 DATA E5,19,EB,E1,C9,3E,01,CD
970 DATA 64,D0,E5,D5,CD,3E,D0,E1
980 DATA CD,23,D1,0E,0F,46,79,D3
990 DATA AB,EE,01,4F,DB,A9,E6,02
1000 DATA 28,24,C3,55,D1,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,10,E6,7E,A7
1030 DATA 20,04,79,EE,01,4F,23,A7
1040 DATA ED,52,19,DA,3C,D1,FB,E1
1050 DATA C9,CF,2C,CD,1C,52,E5,7B
1060 DATA FE,10,D2,5A,47,16,00,21
1070 DATA 4C,D1,19,22,4A,D1,E1,C9
1080 DATA AF,CD,64,D0,E5,EB,CD,0B
1090 DATA D1,4B,42,79,B0,C4,99,D1
1100 DATA E1,C9,E5,C5,7E,A7,20,1B
1110 DATA E5,11,01,00,23,13,0B,79
1120 DATA B0,20,03,E1,18,13,7E,A7
1130 DATA 28,F2,E3,C5,4B,42,CD,C2
1140 DATA D1,C1,E1,23,0B,79,B0,20
1150 DATA DB,C1,E1,E5,C5,5D,54,09
1160 DATA 2B,CB,38,CB,19,7E,08,1A
1170 DATA 77,08,12,2B,13,0B,79,B0
1180 DATA 20,F3,C1,E1,C9,FF,*
```

SHORT PROGRAM ISLAND
ショート・プログラム・アイランド

D·E·E·P LIST

```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF
:CLEAR 1000,&HBFFF:DEFINT A-Z
20 ON STOP GOSUB 1710:DEF USR=&HC007
30 R=RND(-TIME):LOCATE 11,10:PRINT"すこし まってね"
40 DIM M$(4,8),L(19,19),XX(3),YY(3)
50 FOR I=0 TO 119:READ A$:VPOKE 128*8+I,VAL("
&h"+A$):NEXT
60 FOR I=0 TO 79:READ A$:VPOKE 97*8+I,VAL("&h
"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 8:READ M$(I,J):NEX
T J,I
80 FOR I=0 TO 3:READ XX(I),YY(I):NEXT:I=&HC00
7
90 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL("&H"+A$
):I=I+1:GOTO 90
100 U=USR(128):U=USR(255):STOP ON
110 '
120 NO=0:FL=1:FU=100:BO=10:BA=100:D=0:TE=0:TL
=1:SC=0:GL=0
130 '
140 FOR I=0 TO 23:' OIL
150 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 150 ELSE L(V,W)=1:NEXT
160 FOR I=0 TO 4' BOMB
170 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 170 ELSE L(V,W)=2:NEXT
180 FOR I=0 TO 4:' BATTERY
190 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 190 ELSE L(V,W)=3:NEXT
200 FOR I=0 TO 9+RND(1)*6:' GOLD
210 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 210 ELSE L(V,W)=7:NEXT
220 FOR I=0 TO 15+FL*2:' ENEMY
230 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 230 ELSE L(V,W)=4:NEXT
240 FOR I=0 TO RND(1)*5:' TRAP 1
250 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 250 ELSE L(V,W)=8:NEXT
260 FOR I=0 TO RND(1)*5:' TRAP 2
270 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 270 ELSE L(V,W)=9:NEXT
280 IF RND(1)>.33 THEN 300
290 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 290 ELSE L(V,W)=10:' TRAP 3
300 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 300 ELSE L(V,W)=6:' L.UP
310 V=RND(1)*20:W=RND(1)*20:IF L(V,W)<>0 THEN
 310 ELSE L(V,W)=5:' EXIT
320 X=RND(1)*20:Y=RND(1)*20:IF L(X,Y)<>0 THEN
 320
330 '
340 CLS:LOCATE 5,4:PRINT STRING$(12,128)
350 FOR I=5 TO 13:LOCATE 5,I:PRINT CHR$(128);
SPC(10);CHR$(128):NEXT
360 LOCATE 5,14:PRINT STRING$(12,128)
370 GOSUB 600:GOSUB 580:U=USR(4)
380 ' MAIN ----------
390 IF INKEY$<>"" THEN 390
400 A=ASC(INKEY$+" "):IF A<28 OR A>30 THEN 40
0
410 ON (A-27) GOSUB 430,460,490
420 GOTO 390
430 NO=4:GOSUB 580:NO=3:GOSUB 580:NO=2:GOSUB
580:NO=0:GOSUB 580
440 D=(D+1) MOD 4
450 RETURN
460 NO=2:GOSUB 580:NO=3:GOSUB 580:NO=4:GOSUB
580:NO=0:GOSUB 580
470 D=D-1*SGN(D)+3-3*SGN(D)
480 RETURN
490 NO=1:GOSUB 580:FOR I=0 TO 150:NEXT:NO=0:G
OSUB 580
500 X=X+XX(D):IF X<0 THEN X=19 ELSE IF X>19 T
HEN X=0
510 Y=Y+YY(D):IF Y<0 THEN Y=19 ELSE IF Y>19 T
HEN Y=0
520 ON L(X,Y) GOSUB 700,730,760,790,1090,1210
,1240,1280,1330,1420
530 GOTO 550
540 L(X,Y)=0
550 FU=FU-1:SC=SC+1:GOSUB 650:IF FU<=0 THEN 1
140
560 RETURN
570 '    ----------
580 FOR I=0 TO 8:LOCATE 6,5+I:PRINT M$(NO,I):
NEXT
590 RETURN
600 LOCATE 7,2:PRINTUSING "FLOR  B##";FL
610 LOCATE 19,12:PRINTUSING "T.LV    ##";TL
620 LOCATE 19,14:PRINTUSING "GOLD ####";GL
630 LOCATE 19,8:PRINTUSING "BOMB    ##";BO
640 LOCATE 19,6:PRINTUSING "BATT   ###";BA
650 LOCATE 19,4:PRINTUSING "FUEL ####";FU
660 DX=ABS(V-X):DY=ABS(W-Y)
670 DI=DX*-(DX<11)-(20-DX)*(DX>10)+DY*-(DY<11
)-(20-DY)*(DY>10)
680 LOCATE 19,10:PRINTUSING "DIST    ##";DI
690 RETURN
700 LOCATE 10,12:PRINT "cd":LOCATE 7,17:PRINT
 "OIL ヲ みつけた!!"
710 U=USR(3):FU=FU+21:GOSUB 1120:LOCATE 7,17:
PRINT SPC(12)
720 FETURN 540
730 LOCATE 10,12:PRINT "ab":LOCATE 7,17:PRINT
 "BOMB ヲ みつけた!!"
740 U=USR(3):BO=BO+3:GOSUB 1120:LOCATE 7,17:P
RINT SPC(13):GOSUB 630
750 RETURN 540
760 LOCATE 10,12:PRINT "ef":LOCATE 7,17:PRINT
 "BATTERY ヲ みつけた!!"
770 U=USR(3):BA=100:GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PR
INT SPC(16):GOSUB 640
780 RETURN 540
790 LOCATE 10,11:PRINT "gh"+CHR$(31)+CHR$(29)
+CHR$(29)+"ij"
800 LOCATE 7,17:PRINT "てき に て゛あった!!":GOSUB 66
0
810 GOSUB 1120:GOSUB 1120:HP=RND(1)*(16+FL*4)
+FL*5
820 IF BA+BO=0 THEN 880
830 LOCATE 4,17:PRINT "[T] THUNDER  [B] BOMB"
840 IF INKEY$<>"" THEN 840
850 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 850
860 ON INSTR("TtBb",A$) GOTO 920,920,970,970
870 GOTO 840
880 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,3:COLOR ,1:
NEXT
890 GOSUB 640:DA=HP:FU=FU-HP
900 LOCATE 7,19:PRINTUSING "たいあたり て゛ ### の タ゛
メーシ゛";DA
910 GOSUB 650:IF FU<=0 THEN 1140 ELSE 1040
920 IF BA=0 THEN 1000 ELSE U=USR(0):FOR I=0 T
O 20:COLOR ,10:COLOR ,1:NEXT
930 BA=BA-10:GOSUB 640:DA=RND(1)*(30+TL*10)+(
TL-1)*10
940 LOCATE 7,19:PRINTUSING "てき に ### の タ゛メーシ゛
";DA
950 HP=HP-DA:IF HP<=0 THEN 1040
960 GOSUB 1120:LOCATE 7,19:PRINT SPC(17):GOTO
```

```
 1000
970 IF BO=0 THEN 1000 ELSE U=USR(1):FOR I=0 T
O 20:COLOR ,4:COLOR ,1:NEXT
980 BO=BO-1:GOSUB 630:DA=60
990 GOTO 940
1000 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,8:COLOR ,1
:NEXT
1010 DA=RND(1)*(20+5*FL):LOCATE 7,19:PRINTUSI
NG "### ダメージ うけた";DA
1020 GOSUB 1120:LOCATE 7,19:PRINT SPC(14)
1030 FU=FU-DA:GOSUB 650:IF FU<=0 THEN 1140 EL
SE 840
1040 LOCATE 10,11:PRINT "  "+CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR$(29)+"  "
1050 LOCATE 7,21:PRINT "てき ヲ たおした!!":TE=TE+8*
FL
1060 GOSUB 1120:GOSUB 1120:LOCATE 4,17:PRINT
SPC(21):LOCATE 7,21:PRINT SPC(11)
1070 LOCATE 7,19:PRINT SPC(21)
1080 RETURN 540
1090 LOCATE 10,11:PRINT "■■":LOCATE 9,12:PRIN
T "ゃ  ぉ":LOCATE 10,13:PRINT "♥♥"
1100 LOCATE 7,17:PRINT "かいだん ヲ みつけた!!":U=USR
(128)
1110 FL=FL+1:BA=100:ERASE L:DIM L(19,19):RETU
RN 140
1120 FOR I=0 TO 1600:NEXT
1130 RETURN
1140 LOCATE 8,6:PRINT "EMPTY!":U=USR(128):U=U
SR(7):GOSUB 1120:GOSUB 1120
1150 LOCATE 5,19:PRINTUSING "Your SP:####  GP
:####";SC+FL*20+TE,GL
1160 GOSUB 1120:LOCATE 7,21:PRINT "[ANY KEY]
REPLAY"
1170 IF INKEY$<>"" THEN 1170
1180 IF INKEY$="" THEN 1180
1190 U=USR(128):CLS:LOCATE 11,10:PRINT"すこし まっ
てね"
1200 RETURN 120
1210 LOCATE 10,12:PRINT "ゃぉ":LOCATE 7,17:PRIN
T "L.UP ヲ みつけた!!"
1220 U=USR(3):TL=TL+1:GOSUB 610:GOSUB 1120:LO
CATE 7,17:PRINT SPC(13)
1230 RETURN 540
1240 GP=(RND(1)*FL*30)+FL:GL=GL+GP
1250 LOCATE 10,12:PRINT "**":LOCATE 7,17:PRIN
TUSING "###GOLD ヲ みつけた!!";GP
1260 U=USR(3):GOSUB 620:GOSUB 1120:LOCATE 7,1
7:PRINT SPC(16)
1270 RETURN 540
1280 GOSUB 1430:DA=RND(1)*31
1290 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,8:COLOR ,1
:NEXT
1300 LOCATE 7,17:PRINTUSING "## ダメージ うけた";D
A
1310 GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT SPC(13)
1320 RETURN 540
1330 GOSUB 1430:FOR K=0 TO 3
1340 NO=4:COLOR ,14:GOSUB 580:NO=3:COLOR ,1:G
OSUB 580
1350 NO=2:COLOR ,15:GOSUB 580:NO=0:COLOR ,1:G
OSUB 580:NEXT
1360 FOR I=0 TO 8:LOCATE 6,5+I:PRINT SPC(10):
FOR J=0 TO 70:NEXT J,I
1370 NO=0:GOSUB 580
1380 X=RND(1)*20:Y=RND(1)*20:IF L(X,Y)<>0 THE
N 1380
1390 GOSUB 650:LOCATE 7,17:PRINT "ワープ した!"
1400 GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT SPC(8)
1410 RETURN 540
1420 RETURN 540
1430 LOCATE 10,12:PRINT "全全":LOCATE 7,17:PRIN
T "トラップ!!!"
1440 GOSUB 1120:GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT
SPC(8)
1450 RETURN
1460 '
1470 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,00,00,00
,00,00,00,00
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,ff,ff,01,01,01
,01,01,01,01
1490 DATA 01,01,01,01,01,01,ff,ff,80,80,80
,80,80,80,80
1500 DATA 80,80,80,80,80,80,ff,80,40,20,10
,08,04,02,01
1510 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80,80,80,80
,80,80,80,80
1520 DATA 01,01,01,01,01,01,01,ff,01,01,01
,01,01,01,ff
1530 DATA ff,80,80,80,80,80,80,ff,01,03,05,09
,11,21,41,81
1540 DATA 81,41,21,11,09,05,03,01
1550 DATA 00,3f,40,80,80,40,3f,00,03,e5,19,12
,12,19,e5,03
1560 DATA 3f,50,88,88,88,88,50,3f,fc,02,01,01
,01,01,02,fc
1570 DATA ff,c0,a0,9f,90,50,30,1f,f8,04,02,ff
,01,01,01,ff
1580 DATA 03,04,08,18,06,29,6c,26,c0,e0,f0,f8
,e0,94,36,64
1590 DATA 5b,54,4b,44,1b,28,70,70,da,3a,f2,e2
,d8,1c,0e,0e
1600 DATA "          ","◆ぉ      い●","ええ
うう","ええ◆ぉ  い●うう","ええええ  うううう"
1610 DATA "ええOい  ぉをうう","ええ      うう","Oい
ぉを","          "
1620 DATA "ぉ        い","え        う","え◆ぉ    い
●う","えええ    ううう","えええぉ  ゃううう"
1630 DATA "えええ    ううう","えOい    ぉをう","え
う","い      ぉ"
1640 DATA "          ","♥♥◆ぉ    ","    ええ
  ","  ええ◆ぉ  い●","  ええええ  うう"
1650 DATA "  ええOい  ぉを","  ええ    ","■■Oい
  ","          "
1660 DATA "          ","      ゃぉ  ","    いえ ぉ
  ","  うえ え  ","ぉ ゃうえ えぉ ゃ"
1670 DATA "  うえ え  ","    ぉえ い  ","    ょい
  ","          "
1680 DATA "          ","    い●♥♥","    うう
  ","◆ぉ  い●うう  ","ええ  うううう  "
1690 DATA "Oい  ぉをうう  ","      うう  ","    ぉを
■■","          "
1700 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1710 STOP OFF:RETURN 1720
1720 U=USR(128):U=USR(254):END
1730 DATA FE,02,C0,23,23,7E,FE,FF,CC,20
1740 DATA C0,FE,FE,CC,39,C0,FE,80,CC,57
1750 DATA C0,DC,8E,C0,C9,21,9F,FD,11,51
1760 DATA C0,01,05,00,ED,B0,F3,3E,C3,32
1770 DATA 9F,FD,21,47,C0,22,A0,FD,FB,C9
1780 DATA F3,21,51,C0,11,9F,FD,01,05,00
1790 DATA ED,B0,FB,C9,F3,D9,08,CD,CD,C0
1800 DATA D9,08,FB,C9,00,00,00,00,00,00
1810 DATA DD,E5,CD,90,00,DD,E1,21,E0,C3
1820 DATA 11,B3,C3,AF,2B,77,E5,B7,ED,52
1830 DATA E1,20,F7,32,FA,C3,32,FB,C3,FD
1840 DATA 21,E0,C3,21,E6,C3,11,01,00,06
1850 DATA 03,FD,75,00,FD,74,01,19,FD,23
1860 DATA FD,23,10,F3,C9,87,5F,16,00,21
1870 DATA FE,C3,19,7E,23,66,6F,46,04,FD
1880 DATA 21,A5,C3,11,0E,00,FD,19,10,FC
1890 DATA 23,7E,E6,03,FD,77,00,FD,36,01
1900 DATA 01,FD,36,07,01,23,7E,FD,77,0C
1910 DATA 23,7E,FD,77,0B,AF,FD,77,0D,23
1920 DATA 7E,FE,FF,C8,47,18,CF,C9,3A,FB
1930 DATA C3,B7,C0,32,FA,C3,06,03,DD,21
1940 DATA DD,C3,C5,11,F2,FF,DD,19,DD,7E
1950 DATA 01,1F,30,43,DD,35,07,DD,7E,07
1960 DATA A7,20,3A,DD,7E,00,E6,03,21,FB
1970 DATA C0,C3,E5,C2,03,C1,0E,C1,1B,C1
```

```
1980 DATA 2A,C1,3A,FA,C3,1F,38,25,17,F6
1990 DATA 01,18,2A,3A,FA,C3,1F,1F,38,19
2000 DATA 17,17,F6,02,18,1D,3A,FA,C3,1F
2010 DATA 1F,1F,38,0B,17,17,17,F6,04,18
2020 DATA 0E,C1,10,AE,C9,DD,7E,00,F6,C0
2030 DATA DD,77,00,18,0B,32,FA,C3,DD,7E
2040 DATA 00,E6,BF,DD,77,00,DD,7E,00,E6
2050 DATA C0,28,36,FE,80,20,32,DD,7E,00
2060 DATA E6,3F,DD,77,00,DD,5E,02,E6,03
2070 DATA C6,08,DD,CB,01,76,20,03,CD,DD
2080 DATA C2,CB,63,28,16,DD,5E,03,3E,0B
2090 DATA CD,DD,C2,DD,5E,04,3C,CD,DD,C2
2100 DATA DD,5E,05,3C,CD,DD,C2,DD,66,0B
2110 DATA DD,6E,0C,E5,7E,17,DA,F3,C1,1F
2120 DATA F5,DD,CB,02,66,28,16,DD,5E,03
2130 DATA 3E,0B,CD,DD,C2,DD,5E,04,3C,CD
2140 DATA DD,C2,DD,5E,05,3C,CD,DD,C2,F1
2150 DATA FE,60,28,00,87,5F,16,00,21,EF
2160 DATA C2,19,7E,DD,4E,0D,81,DD,77,09
2170 DATA 5F,DD,7E,00,E6,03,87,CD,DD,C2
2180 DATA 23,5E,DD,73,0A,3C,CD,DD,C2,E1
2190 DATA DD,CB,01,7E,20,0A,23,7E,DD,77
2200 DATA 07,DD,77,06,18,06,DD,7E,06,DD
2210 DATA 77,07,23,DD,74,0B,DD,75,0C,C3
2220 DATA 2A,C1,1F,FE,FF,C2,17,C2,DD,7E
2230 DATA 00,E6,03,87,1E,00,CD,DD,C2,3C
2240 DATA CD,DD,C2,1E,B8,3E,07,CD,DD,C2
2250 DATA DD,36,01,00,E1,C3,2A,C1,E6,1F
2260 DATA 21,1F,C2,C3,E5,C2,47,C2,57,C2
2270 DATA 6A,C2,78,C2,81,C2,81,C2,81,C2
2280 DATA 81,C2,81,C2,8A,C2,C5,C2,C5,C2
2290 DATA C5,C2,D3,C2,D3,C2,D3,C2,D3,C2
2300 DATA D3,C2,D3,C2,81,C2,E1,23,7E,E6
2310 DATA BF,F6,80,5F,3E,07,CD,DD,C2,C3
2320 DATA D3,C2,E1,23,5E,DD,73,02,DD,7E
2330 DATA 00,E6,03,C6,08,CD,DD,C2,C3,D3
2340 DATA C2,E1,23,7E,DD,77,03,23,7E,DD
2350 DATA 77,04,C3,D3,C2,E1,23,7E,DD,77
2360 DATA 05,C3,D3,C2,E1,23,7E,DD,77,0D
2370 DATA C3,D3,C2,C5,21,DC,C3,11,01,00
2380 DATA 19,10,FD,C1,FD,E1,FD,23,FD,5E
2390 DATA 00,16,00,19,7E,B7,28,06,35,3D
2400 DATA 28,15,18,04,FD,7E,01,77,FD,7E
2410 DATA 02,DD,77,0C,FD,7E,03,DD,77,0B
2420 DATA C3,43,C1,FD,E5,E1,23,23,23,C3
2430 DATA D3,C2,E1,23,5E,DD,73,08,3E,06
2440 DATA CD,DD,C2,C3,D3,C2,23,DD,74,0B
2450 DATA DD,75,0C,C3,43,C1,DD,CB,00,76
2460 DATA CC,93,00,C9,87,5F,16,00,19,7E
2470 DATA 23,66,6F,E9,5D,0D,9C,0C,E7,0B
2480 DATA 3C,0B,9B,0A,02,0A,73,09,EB,08
2490 DATA 6B,08,F2,07,80,07,14,07,AF,06
2500 DATA 4E,06,F4,05,9E,05,4E,05,01,05
2510 DATA BA,04,76,04,36,04,F9,03,C0,03
2520 DATA 8A,03,57,03,27,03,FA,02,CF,02
2530 DATA A7,02,81,02,5D,02,3B,02,1B,02
2540 DATA FD,01,E0,01,C5,01,AC,01,94,01
2550 DATA 7D,01,68,01,53,01,40,01,2E,01
2560 DATA 1D,01,0D,01,FE,00,F0,00,E3,00
2570 DATA D6,00,CA,00,BE,00,B4,00,AA,00
2580 DATA A0,00,97,00,8F,00,87,00,7F,00
2590 DATA 78,00,71,00,6B,00,65,00,5F,00
2600 DATA 5A,00,55,00,50,00,4C,00,47,00
2610 DATA 43,00,40,00,3C,00,39,00,35,00
2620 DATA 32,00,30,00,2D,00,2A,00,28,00
2630 DATA 26,00,24,00,22,00,20,00,1E,00
2640 DATA 1C,00,1B,00,19,00,18,00,16,00
2650 DATA 15,00,14,00,13,00,12,00,11,00
2660 DATA 10,00,0F,00,0E,00,00,00,00,00
2670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2740 DATA 00,00,00,00,00,0E,C4,13,C4,18
2750 DATA C4,1D,C4,22,C4,0E,C4,0E,C4,2B
2760 DATA C4,02,02,34,C4,FF,02,02,4F,C4
2770 DATA FF,02,02,61,C4,FF,02,01,8B,C4
2780 DATA FF,00,00,96,C4,01,01,DC,C4,FF
2790 DATA 00,00,03,C5,01,01,14,C5,FF,E0
2800 DATA 18,E1,10,E3,00,E2,00,31,EC,18
2810 DATA 60,03,EC,1E,10,03,E9,00,03,3D
2820 DATA C4,EC,15,60,3C,FF,E0,18,E1,10
2830 DATA E3,00,E2,50,1D,EC,1F,13,02,EC
2840 DATA 18,1A,1E,FF,E0,18,E1,10,E3,00
2850 DATA E2,30,11,EC,0A,60,02,EC,0C,60
2860 DATA 02,EC,0F,60,02,EC,13,60,02,EC
2870 DATA 18,60,03,EC,1B,60,03,EC,1D,60
2880 DATA 04,EC,1F,60,05,FF,E1,0C,3C,04
2890 DATA 3F,02,48,04,E1,0A,FF,E1,0A,1F
2900 DATA 28,21,0A,60,6E,22,28,21,0A,60
2910 DATA 6E,1F,28,21,0A,60,6E,24,28,23
2920 DATA 0A,60,6E,E9,00,01,98,C4,13,08
2930 DATA 1F,08,15,08,21,08,16,08,22,08
2940 DATA 15,08,21,08,13,08,1F,08,15,08
2950 DATA 21,08,16,08,22,08,18,08,24,08
2960 DATA 60,50,E9,01,00,98,C4,E1,0A,13
2970 DATA 28,15,0A,60,6E,16,28,15,0A,60
2980 DATA 6E,13,28,15,0A,60,6E,18,28,17
2990 DATA 0A,60,6E,E9,00,01,DE,C4,60,D0
3000 DATA E9,01,00,DE,C4,FF,E1,0D,2C,3C
3010 DATA 27,3C,2A,3C,25,3C,28,3C,23,3C
3020 DATA 27,78,FF,E1,08,E8,01,2C,3C,27
3030 DATA 3C,2A,3C,25,3C,28,3C,23,3C,27
3040 DATA 78,FF,00,*
```

フェイスミニ LIST

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL VOICE(@5)
20 PLAY#2,"V15T200L4"
30 SCREEN 1,0:WIDTH 32:DEFINT A-Z:COLOR
1,15,14:KEYOFF
40 FOR I=776 TO 783:READ A$:VPOKE I,VAL(
"&H"+A$):NEXT:C=384
50 FOR I=0 TO 9:A$="":FOR J=0 TO 7:P=VPE
EK(C):A$=A$+CHR$(P)
60 C=C+1:NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
70 FOR I=0 TO 22:FOR J=1 TO 23 STEP 22:L
OCATE J,I:PRINT STRING$(8,"a"):NEXT:NEXT
80 X$="0123456789":Y=0:R=RND(-TIME):SC=0
90 XX=INT(RND(1)*10)+11:X=XX*8:C=INT(RND
(1)*10)
100 LOCATE 10,22:PRINT "a SCORE"SC"a":FO
R T=Y TO 152 STEP 3
110 S=STICK(0):IF S=7 THEN X$=MID$(X$,2,
9)+MID$(X$,1,1)
120 IF S=3 THEN X$=MID$(X$,10,1)+MID$(X$
,1,9)
130 LOCATE 10,20:PRINT"a"X$"a"
140 PUTSPRITE 0,(X,T),1,C:NEXT
150 IF " "+CHR$(VPEEK(XX+20*32+&H1800))=
STR$(C) THEN GOSUB 190:SC=SC+1 ELSE GOSU
B 180:GOTO 200
160 CO=CO+1:IF CO=10 THEN LOCATE 5,Y/8:P
RINT STRING$(22,"a"):Y=Y+8:CO=0:FOR I=0
TO 1:GOSUB 190:NEXT
170 GOTO 90:DATA 7E,81,A5,81,BD,99,42,3C
180 CALL PITCH(440):PLAY #2,"o6T230V15d4
.":FOR I=440 TO 410 STEP -1:CALL PITCH(I
):NEXT:RETURN
190 PLAY #2,"o6d4.":FOR I=410 TO 459:CAL
L PITCH(I):NEXT:RETURN
200 IF STICK(0)=1 THEN CO=0:CLS:GOTO 70
ELSE 200
```

アステロイド LIST

```
100 ' ●●● ショキ セッテイ ●●●
110 SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINT A-Z:GOSUB 480
120 DIM SC(104):SC(97)=10:SC(104)=-30
130 DIM PY$(104):PY$(97)="O5CO6C":PY$(10
4)="O3CC+CC+"
140 C$(1)="a":C$(0)="h":PLAY"V15L64"
150 FOR I=0 TO 8:READ S(I):NEXT
160 A$(1)=CHR$(27)+"L"
170 A$(0)=CHR$(27)+"M"+CHR$(27)+"Y6 "
180 IFTIME >61935!THEN LOCATE8,10:PRINT"
WAIT A MINUT!"60-INT((TIME-61935!)/60):G
OTO180
190 A=1:S0=0:S1=0:X0=76:X1=157:P0=0:P1=0
200 T!=TIME+3600
210 ' ●●● ゲーム スタート ●●●
220 IF STRIG(0) AND P0>0 THEN A=-(A<>1):
P0=P0-1:PLAY"O5CEG"
230 IF STRIG(1) AND P1>0 THEN A=-(A<>1):
P1=P1-1:PLAY"O5CEG"
240 PRINTCHR$(11);" PLAYER1";S0;TAB(13);
"PLAYER2";S1;TAB(26);"T";(T!-TIME)¥60
250 R=INT(RND(1)*32):PRINT A$(A)TAB(R)C$
(RND(1)*1.1);
260 X0=X0+S(STICK(0)):X1=X1+S(STICK(1))
270 PUT SPRITE0,(X0, 90),5,A
280 PUT SPRITE1,(X1, 90),8,A
290 V0=VPEEK(&H1981+X0¥8):S0=S0+SC(V0)
300 V1=VPEEK(&H1981+X1¥8):S1=S1+SC(V1)
310 P0=P0-(V0=97):P1=P1-(V1=97)
320 PLAY PY$(V0)+PY$(V1)
330 IF T!-TIME>0 THEN 220
340 ' ●●● ゲーム オーバー ●●●
350 LOCATE 13,9:PRINT"TIME UP!"
360 PLAY "t120sm20000l8o4fcfcececd4co3bo
4c2V15L64","t120sl8o4co3ao4co3ao4co3go4c
o3gb4agg2","t120v12o3l2fedc
370 FOR I=1 TO 1000:NEXT
380 CLS:PUT SPRITE0,(0,200):PUT SPRITE1,
(0,200)
390 LOCATE 14,9:PRINT"SCORE"
400 PRINT
410 PRINT TAB(11);"PLAYER1";S0
420 PRINT TAB(11);"PLAYER2";S1
430 PRINT
440 PRINT TAB(9);"REPLAY  [Y] KEY"
450 I$=INKEY$
460 IF I$="Y"ORI$="y" THEN 180 ELSE 450
470 ' ●●● vram セッテイ ●●●
480 A1$="":A2$="":FOR I=1 TO 16
490 READ A$:B$=CHR$(VAL("&h"+A$))
500 A1$=A1$+B$:A2$=B$+A2$:NEXT
510 A3$="":FOR I=1 TO 16
520 READ A$:B$=CHR$(VAL("&h"+A$))
530 A1$=A1$+B$:A3$=B$+A3$:NEXT
540 SPRITE$(1)=A1$:SPRITE$(0)=A2$+A3$
550 FOR I=0 TO 1:READ A$:A=ASC(A$)*8
560 FOR J=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$)
570 VPOKE A+J,B:NEXT:NEXT
580 FOR I=392 TO 720 STEP 8
590 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 3
600 N=I+J*4+K:S=VPEEK(N)
610 SS=S OR S¥2:IF J=0 THEN SS=SS¥2
620 VPOKE N,SS:NEXTK,J,I:FOR I=0 TO 7
630 VPOKE 384+I,VPEEK(632+I):NEXT
640 VPOKE 451,&H7E
650 VPOKE &H200C,&HA1:VPOKE &H200D,&HC1
660 RETURN
670 DATA 00,01,01,01,01,03,03,06
680 DATA 06,8C,8C,8C,9E,BB,F3,81
690 DATA 00,00,00,00,00,80,80,C0
700 DATA C0,62,62,62,F2,BA,9E,02
710 DATA h,3c,7e,ff,ff,fd,fd,72,3c
720 DATA a,3c,7e,c3,db,c3,7e,3c,00
730 DATA 0,0,8,8,8,0,-8,-8,-8
```

イレイサー LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 15,1:GOSUB 650:DIM D$(6,2)
120 VPOKE &H2016,&HA1:VPOKE &H2017,&HE1
130 VPOKE &H2018,&H21:COLOR=(1,0,0,2)
140 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
150 PLAY "T250V15L8O5CEA2GED2EFG2ABO6C1"
,"T250V14L8O3CDE2FED2CDE2FGC1"
160 REM ●●●●●●● DRAW STAGE
170 IF GF THEN 200
180 R=R+1:FOR N=1 TO 2:FOR I=0 TO 6
190 READ D$(I,N):NEXT I,N:READ XX,YY
200 CLS:FOR I=0 TO 17:LOCATE 0,I
210 PRINT "チチ";SPC(24);"チチ":NEXT
220 LOCATE 0,18:PRINT STRING$(28,"チ")
230 LOCATE 0,19:PRINT STRING$(28,"チ")
240 FOR N=1 TO 2:FOR I=0 TO 6
250 D=VAL("&H"+D$(I,N))
260 FOR J=11 TO 0 STEP -1
270 LOCATE (12-J)*2,I*2+2
280 IF D<2^J THEN 300
290 D=D-2^J:ON N GOSUB 310,320
300 NEXT J,I,N:X=XX:Y=YY:GOTO 500
310 PRINT "アイ"+B$+"ウエ":RETURN
320 PRINT "ケコ"+B$+"ケコ":RETURN
330 REM ●●●●●●●● MAIN
340 EF=0:IF STICK(0) THEN 340
350 S=STRIG(0):IF S THEN BEEP:EF=1
360 K=STICK(0):IF K=0 THEN 350
370 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
380 P1=VPEEK(&H1801+(Y+VY)*64+(X+VX)*2)
390 P2=VPEEK(&H1801+ Y    *64+ X    *2)
400 P3=VPEEK(&H1841+ Y    *64+ X    *2)
410 IF EF AND VX+VY AND P3=177 THEN LOCA
TE X*2,Y*2+2:PRINT "  "+B$+"  "
420 IF VY=  0 AND P1= 32 THEN X=X+VX
430 IF VY=  0 AND P1=185 THEN X=X+VX
440 IF P2=185 AND P1= 32 THEN Y=Y+VY
450 IF P1=185            THEN Y=Y+VY
460 P=VPEEK(&H1841+Y*64+X*2)
470 IF P<>32 OR (P1=185 AND VY<>-1) THEN
 500
480 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),6,0
490 Y=Y+1:IF Y=>8 THEN 520 ELSE 460
500 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),6,0
510 GOTO 330
520 REM ●●●●●●● CHECK !
530 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),6,0
540 GF=0:FOR IY=1 TO 7:FOR IX=0 TO 11
550 P=VPEEK(&H1801+IY*64+IX*2)
560 IF P=177 THEN GF=1
570 NEXT IX,IY:IF GF THEN 620
580 REM ●●●●●●● CLEAR! or MISS!
590 IF R=7 THEN 640
600 PLAY "T250V15L8O5CER16EGFEDCDEFO6C1"
,"T250V14L8O2CER16ECDEFGFEDC1"
610 GOTO 160
620 PLAY "T250V15L8O4AFEDO5CO4GFECDEDC1"
,"T250V14L8O2CDEFCDEFCDEFG1"
630 GOTO 160
640 PLAY "T250V15L4O5GEF2AEF2BAGFGFEDGEF
2AEF2DEFGABO6C1","T250V13L4O2EDC2EDC2EDC
DEDC2EDC2EDC2EDCDFAO3C1":END
650 REM ●●●●●●● CHARACTER
660 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 700
670 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
680 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
690 NEXT:GOTO 660
700 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
```

パズルスクウェア LIST

```
10 DEFINTA-Z:DIM F$(12),FR$(12)
20 SCREEN5:COLOR15,4,4:CLS:OPEN"GRP:"AS#
1
30 FOR I=0 TO 1:LINE(16-2*I,14-2*I)-(184
-2*I,30-2*I),11+I,BF:NEXT
40 RD=1
50 ' === MAIN ===
60 RP=PT:GOSUB620
70 F=1:D=0:FR=0:R=12
80 RESTORE680:FOR I=1 TO 12:READ A$:F$(I
)=A$:NEXT
90 FOR I=1 TO 6:READ A$:FR$(I)=A$:NEXT
100 LINE(104,52)-STEP(128,128),13,BF
110 RESTORE640:IF RD<>1 THEN FOR I=1 TO
(RD-1)*4:READ X,Y:NEXT
120 FOR I=1 TO 4:READ X,Y
130 LINE(104+16*X,52+16*Y)-STEP(16,16),4
,BF:NEXT
140 FOR I=1 TO 12:X=(I-1)*18+28:DRAW"C15
A0BM=X;,196S8XF$(I);":NEXT
150 X=48:Y=108
160 COPY(8,60)-STEP(80,80) TO (0,0),1
170 DRAW"S32BM48,108XF$(1);"
180 '
190 I$=INPUT$(1)
200 IF I$<>CHR$(24) THEN 240
210 IF FR THEN SWAP F$(F),FR$(F):FR=0
220 F=F+1:IF F=13 THEN F=1
230 IF F$(F)="" THEN220
240 IF I$=CHR$(8) THENIF FR$(F)<>"" THEN
 SWAP F$(F),FR$(F):FR=NOT FR
250 IF I$=CHR$(13) THEN 360
260 COPY (0,0)-STEP(80,80),1 TO (X-40,Y-
40),0
270 IF I$=CHR$(27) THEN PT=RP:GOSUB620:G
OTO 70
280 IF STICK(0)=3 THEN X=X+16:IF X>232 T
HEN X=X-16
290 IF STICK(0)=7 THEN X=X-16:IF X<40 TH
EN X=X+16
300 IF STICK(0)=1 THEN Y=Y-16:IF Y<40 TH
EN Y=Y+16
310 IF STICK(0)=5 THEN Y=Y+16:IF Y>180 T
HEN Y=Y-16
320 IF STRIG(0) THEN D=D+1:IF D=4 THEN D
=0
330 COPY(X-40,Y-40)-STEP(80,80),0 TO (0,
0),1
340 DRAW"A=D;C15BM=X;,=Y;XF$(F);"
350 GOTO190
360 ' === JUDGE ===
370 IF FR THEN RESTORE 800 ELSE RESTORE
760
380 IF F<>1 THEN FOR I=1 TO (F-1)*5:READ
 A$:NEXT
390 DRAW"BM=X;,=Y;"
400 FC=1:FOR I=1 TO 5
410 READ A$:DRAW"BXA$;"
420 IF POINT(PEEK(&HFCB7),PEEK(&HFCB9))<
>13 THEN FC=0
430 NEXT
440 IF FC=0 THEN BEEP:GOTO190
450 PAINT(PEEK(&HFCB7),PEEK(&HFCB9)),4,1
5:DRAW"BM=X;,=Y;C7XF$(F);"
460 X=(F-1)*18+18:LINE(X,186)-STEP(20,26
),4,BF
470 PT=PT+50:GOSUB620
480 IF FR THEN FR=0
490 F$(F)=""
500 R=R-1:IF R=0 THEN 550
510 F=F+1:IF F=13 THEN F=1
520 IF F$(F)="" THEN 510
530 D=0:X=48:Y=108
540 GOTO 330
550 ' === ROUND CLEAR ===
560 PLAY"V15L2004ABAGF+ED.R1002D8"
570 PRESET(30,38):COLOR,4:IF RD<>12 THEN
 PRINT#1,"GOOD WORK! CHALLENGE NEXT" ELS
E PRINT#1," YOU'RE KING OF PUZZLE!"
580 PRESET(70,196):IF RD<>12 THEN PRINT#
1,"STRIKE ANY KEY" ELSE PRINT#1,"   THE
END":GOTO580
590 I$=INPUT$(1)
600 LINE(30,38)-(240,204),4,BF
610 RD=RD+1:GOTO50
620 '
630 PSET(24,17):COLOR,12:PRINT#1,USING"R
OUND:## SCORE:####";RD;PT:RETURN
640 ' === ROUND DATA ===
650 DATA 3,3,4,3,3,4,4,4, 0,0,0,7,7,0,7,
7, 0,0,0,1,1,0,1,1, 1,1,6,1,1,6,6,6
660 DATA 3,0,3,1,4,0,4,1, 2,2,2,5,5,2,5,
5, 2,3,2,4,5,3,5,4, 1,1,1,2,2,1,2,2
670 DATA 1,2,2,1,5,6,6,5, 1,6,3,4,4,3,6,
1, 2,5,3,3,4,4,5,2, 2,2,3,3,4,4,5,5
680 ' === FRAG. DATA ===
690 DATA BF1R2D2L4U4L2U2R4D4,BF1D2L2U4L2
U2R4D2R2D2L2,BF1D4L2U2R8R4D2L2D2
700 DATA BF1D4L2U8R2D2R2D2L2,BF1D4L2U6R2
U2R2D4L2,BH1L2D4R4U6L2D2
710 DATA BG1R4D2L6U6R2D4,BE1D4L2U4L2U2R6
D2L2,BE1D2R2D2L4U2L2U4R2D2R2
720 DATA BF1D2L2U2L2U2R2U2R2D2R2D2L2,BF1
D4L2U10R2D6,BF1R2D2L4U6R4D2L2D2
730 ' === FRAG. DATA (REV) ===
740 DATA BF1D2L4U2R2U4R4D2L2D2,BE1D4L2U2
L2U2R2U2R4D2L2,BF1D4L2U6L2U2R4D4
750 DATA BF1D4L2U4L2U2R2U2R2D4,BE1D6L2U4
L2U4R2D2R2,BE1R2D4L4U6R2D2
760 ' === JUDGE-POINT DATA ===
770 DATA D2,U2,U2,L2,F4, R2,L2,D2,U4,L2,
 D4,U2,U2,U2,R2, R2,L2,U2,D4,D2
780 DATA D4,U2,U2,R2,U2, U2,D2,D2,L2,U2,
F2,L2,L2,U2,U2, D2,U2,U2,R2,L4
790 DATA F2,L2,U2,L2,U2, D2,U2,U2,F2,L4,
 D4,U2,U2,U2,U2, D2,R2,U4,L2,D2
800 ' === JUDGE-POINT DATA (REV) ===
810 DATA E2,L2,D2,D2,L2, L2,R2,D2,U4,R2,
 D4,U2,U2,U2,L2, L2,R2,U2,D4,D2
820 DATA D4,U2,U2,L2,U2, U2,D2,D2,R2,U2
```

```
710 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
720 FOR I=0 TO 15
730 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
740 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 700
750 DATA ア,00FFC9E4F2B9DCEE,イ,00FE264E9E
3A76EE,ウ,B7EEDCB9F2E4C9FF
760 DATA エ,DAEE763A9E4E26FE,ケ,0C4C3F0C0C
4C3F0C,コ,3032FC303032FC30
770 DATA チ,AA55AA55AA55AA55,END,
780 DATA 0,437E3E070203237F7F3C180D0F0F0
F1F,E1BFBEF020E0E0FCFE1F0FDBF878787C
790 DATA 5963
800 REM ●●●●●●● STAGE DATA
810 DATA ,801,204,10,40,,180,,402,10A,28
,A0,,,1,1
820 DATA ,1E,200,40,498,200,DE7,7E0,1,5,
25,25,21,,3,2
830 DATA ,403,3F8,,81,30,70E,200,804,804
,800,902,902,,5,2
840 DATA ,31E,1,B48,3,70C,F0,,420,420,42
0,420,20,,1,3
850 DATA ,230,188,8,608,8,9E7,,447,800,9
60,910,910,,6,1
860 DATA ,234,608,180,436,800,66F,,42,84
2,802,801,181,,3,1
870 DATA ,28C,831,5E8,42,E38,1CE,400,162
,2,4,81,81,,4,1
```

EDITORIAL

次号では、どどどーん！　シューティングゲームの特集を組んでみようと、たくらんでいる。強力オリジナルソフトも発表できるかも。どこまでいってもシューティングゲームは王様だな！

STAFF

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

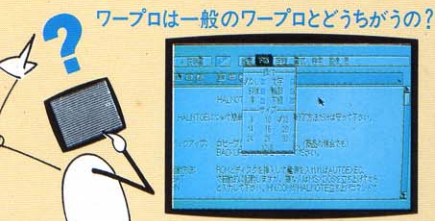
MSXマガジン 6月号は5月8日発売! 予価520円

おたよりのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

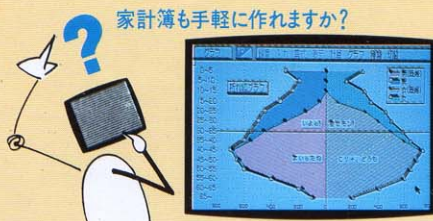
知らなかったんじゃないかな？

MSX2／MSX2+用統合化ソフト
HALNOTE

「統合化ソフト」って何ですか？ソフトごとの操作法やファイル形式を極力同じようにしたソフトのこと。
HALNOTEのほとんどのアプリケーションでは、一部のデータの登録・組込みで文字や絵のやりとりもでき、工夫しだいでとっても便利に使えます。

ワープロは一般のワープロとどうちがうの？

日本語ワードプロセッサ

このワープロの特徴は、画像エリアの確保によって文書と同一画面上で作画できる点です。文字の大きさがドット換算のため、倍角4倍角などの印字を使わず、ビットイメージで行っています。また、第2水準の漢字ROMを持たないプリンタでも同様の方法で印字が行えます。

家計簿も手軽に作れますか？

表計算プロセッサGCALCジーカルク

GCALCではいくつかのフォーム（型見本）を用意する予定です。この形式で作ってみて、慣れたところでオリジナルな家計簿をお作りください。

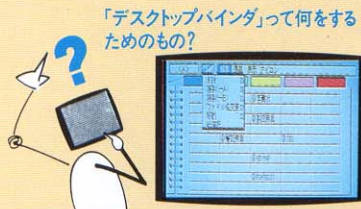
近日発売

GCARDでも絵が書けるらしいのですが？

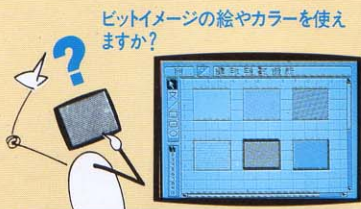
カード型データベースソフトGCARDジーカード

ベクトル（線、円、四角）で線種やトーン等を使い、簡単な案内図程度なら書けます。住所録に地図を入れたい時などに有効です。

好評発売中

「デスクトップバインダ」って何をするためのもの？

デスクトップバインダ

HALNOTEの全体をコントロールし、アプリケーションソフトの実行・印刷やディスク・ファイルの管理を行うためのものです。機能はすべて画面に絵で現われ、操作はマウス※でクリックするだけの簡単さです。

ビットイメージの絵やカラーを使えますか？

図形プロセッサ

作画ではなく、作図するソフトなので、一般のCGソフトとは違いベクトル（線、円、四角）でデータを管理しています。このため現時点ではビットイメージの絵は使えません。また、カラー機能はありません。

アプリケーションとデスクアクセサリはどうちがうの？

デスクアクセサリ

アプリケーション（道具）は各々が独立して動くのに対し、デスクアクセサリ（簡易ソフト）は何時でも呼び出すことができます。

統合化ソフトが完成領域へ。

オートログインやオートリダイヤルの機能はありますか？

図形通信プロセッサGtermジーターム

オートログインやオートリダイヤルの機能は持っていませんが、ある程度の操作をマウスやトラックボールで行えるので、初心者に喜ばれています。

年月日を平成にするにはバージョンアップが必要ですか？

代筆プロセッサ"直子の代筆"

元年（西暦）と元号を登録することにより、簡単に平成に変えることができます。方法はマニュアルの22ページ中ごろにあります。年号を平成にして元号を1989年にしてください。

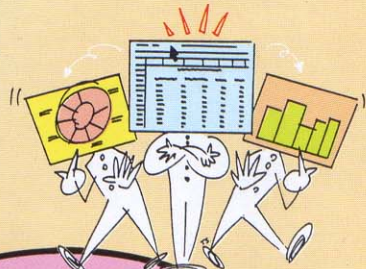
HALNOTEの基本機能

- HALNOTE基本3点セット（HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ）……HNS-100・29,800円
- デスクアクセサリ アプリケーションソフト作動中でも利用可能。

アプリケーションソフト

- GCALC（ジーカルク）……HNS-104・14,800円
- GCARD（ジーカード）……HNS-103・12,800円
- Gterm（ジーターム）……HNS-101・10,000円
- 代筆プロセッサ"直子の代筆"・HNS-102・8,800円

※MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」C.テグレット技術開発

※定価には消費税は、含まれておりません。

「GCALC」発売記念キャンペーン

表計算プロセッサ「GCALC」の発売を記念して「おまけ付きGCALC」を限定販売いたします。お近くのパソコンショップ、大手電気店のパソコン売り場でお求めください。

- 「おまけ付きGCALC」は数に限りがございます。品切れの際はご容赦ください。
- 詳しくは店頭でお尋ねください。

株式会社HAL研究所
〒101東京都千代田区神田須田町2-6-5OS85ビル5F TEL.03-252-5561

★ユーザー登録のお願い
ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

MSXマガジン 5
平成元年5月1日発行 第7巻 第5号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)
特別定価 530円(本体515円)